•La Revista de Juegos de Ordenador nº1 en el Mundo•

EDICION ESPAÑOLA

Este mes concursos de Winter Sports, Planescape Torment Traitors Gate y Rayman 2

COMPUTER GAMING WORLD

Nº51 • Febrero • 2000
695 ptas. / 4,16 euros

Previews

- Soldier of Fortune
- Time Machine
- Rally Masters
- Toy Story 2
- Daikatana
- Thief 2

Reviews

- Slave Zero
- Urban Chaos
- Quake III Arena
- Planescape Torment
- South Park Rally
- Indiana Jones y la Máquina Infernal

Simon the Sorcerer 3D

La resurrección de un mito

CEUTA, MELILLA Y CANARIAS: 720 ptas. / 4,31 euros

FINAL FANTASY® VIII

Un ataque no provocado...
Un asalto que se adentra en territorio enemigo...
Una declaración de guerra...

EIDOS INTERACTIVE

SQUARESOFT

PC CD

MANUAL Y TEXTOS EN CASTELLANO

PROEIN
www.proein.com

©1999, 2000 Square Co., Ltd. Todos los derechos reservados. FINAL FANTASY es una marca registrada de Square Co., Ltd. SQUARESOFT es una marca registrada de Square Co., Ltd. La versión PC de FINAL FANTASY está publicada por Eidos Interactive Limited 2000 bajo licencia de Square Co., Ltd. Todos los derechos reservados.

COMPUTER GAMING WORLD

Editor:
Vicente Robles
Director:
Jose Emilio Barbero
Redactores y colaboradores:
Alfonso Catena, Jose Villalba Medina, Gustavo Higueruela, Alfredo Biurrun, Mariano Tortosa, Jose Luis Coto, LH Servicios Informáticos, Mariano Gómez
Secretaria de Redacción:
Margarita Manchado
Diseño: Fernando de Miguel
Jefa de producción: Guadalupe Gisbert
Redacción: C/Miguel Yuste, 26. 28037 Madrid
Teléfono: 91 304 55 42 Fax: 91 327 26 80

Publicidad

VIA Publicidad

Presidente: Julio Grande y Andrés
Director General: Fernando de la Peña
Jefe Publicidad Madrid: Tomás Jiménez
Coordinador: José Manuel Hernández
C/Miguel Yuste, 26. 28037 Madrid
Teléfono: 91 304 55 42 Fax: 91 327 27 92

Edita

AMERICA IBERICA

Presidente fundador:
Gustavo González. Lewis
Presidente:
Julio Grande Rodríguez
Consejero-Delegado y Director General:
Carlos González Galán
Directora de Administración:
Paloma Alvárez Ortega
Director de Producción:
Pedro de Lucas
Director de Distribución:
Alfonso Estalrrich Rodríguez
Director de Marketing:
Manuel Fernández Palencia

Venta de números atrasados y suscripciones
Editorial América Ibérica S.A.
C/Miguel Yuste, 26. 28037 Madrid
Teléfono: 91 304 13 45. Fax 91 327 24 02

Filmación e integración: FOTPREIM
Impresión: AVENIDA GRAFICA

Distribución

DISPAÑA

España: Dispaña, S.L. S en C.
Avda. General Perón , 27. 28020 Madrid
Teléfono.: 91 417 95 30

Depósito legal: M. 38.456 / 1995
ISSN 1135-9323

ARI Asociación de Revistas de Información

ojd

Computer Gaming World no es una publicación de IDG

La edición española de COMPUTER GAMING WORLD se publica por licencia de Ziff-Davis Publishing Company. Nueva York, Nueva York. Los artículos que aparecen en COMPUTER GAMING WORLD que fueron publicados originalmente en la edición estadounidense de COMPUTER GAMING WORLD son propiedad intelectual de Ziff-Davis Publishing Company. Copyright ©1995 Ziff-Davis Publishing Company. Reservados todos los derechos. Computer Gaming World es una marca de Ziff-Davis Publishing Company.

"Reservados todos los derechos. El contenido de esta obra está protegido por la Ley que establece penas de prisión y/o multas, además de las correspondientes indemnizaciones por daños y perjuicios, para quienes reprodujeren, plagiaren, distribuyeren o comunicaren públicamente, en todo o en parte, una obra literaria, artística o científica o su transformación, interpretación o ejecución artística fijada en cualquier tipo de soporte o comunicada a través de cualquier medio, sin la preceptiva autorización."

Computer Gaming World no comparte necesariamente las opiniones personales de los autores publicadas en la revista.

editorial

La resaca

Igual que después de la tempestad llega la calma, después de un periodo de grandes fastos, como ha sido la entrada en el año 2000, llega inevitablemente la resaca de tanta fiesta y tanto tirar la casa por la ventana. En el terreno que a nosotros nos ocupa, el mundo de los juegos de ordenador, esta resaca viene marcada por una situación que inexorablemente se repite año tras año: después de la avalancha de las Navidades, cuando cientos de nuevos juegos son lanzados al mercado –incluyendo entre ellos las grandes estrellas de cada campaña–, llega el momento del "bajón", los meses de Enero, Febrero, Marzo –y en general todo el periodo que llega casi hasta el verano–, en los que el número de lanzamientos no sólo disminuye drásticamente, sino que también de forma paralela lo hace la calidad de los títulos que se nos presentan.

La impresión que fácilmente se puede extraer de esta situación es que, en muchos casos, aquellos títulos que no pasaban el listón de calidad necesario para intentar competir en el revuelto rio que es la campaña de Navidad, automáticamente fueron reservados para rellenar las listas de lanzamientos de los meses posteriores, de forma tal que las compañías desarrolladoras de juegos se aseguran una producción continua de novedades incluso en los periodos menos fértiles. La sensación que a los usuarios nos queda sin embargo, es bien distinta: es como si ahora con los restos de serie del mercado llegaran una especie de rebajas que, sin embargo, no lo son, pues el precio de estos juegos es el habitual.

La mala suerte o la mala planificación –vaya usted a saber– hace también curiosamente que algo que a priori podía ser negativo, el retraso en el lanzamiento de algunos juegos, se convierta en algo positivo, pues en cierta manera este cada vez más frecuente hecho contribuye a animar estos aciagos periodos pre-veraniegos. En este año algunos buenos ejemplos de esta circunstancia pueden ser Daikatana, Blade y Diablo II, cuyo anhelado lanzamiento –en principio– está previsto en los tres casos para antes del verano.

Otro juego que llegará en los próximos meses es precisamente el que ocupa este mes nuestra portada, Simon the Sorcerer 3D, la tercera entrega de una saga de la que en CGW nos confesamos auténticos fanáticos y, a la que además consideramos en cierta forma como una especie de talismán, pues la primera parte de la saga fue el primer juego completo que regalamos con nuestra revista allá por Diciembre de 1995.

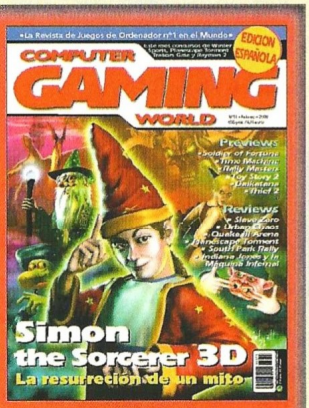
Para terminar con buen sabor de boca, una última noticia que nos han confirmado recientemente miembros de Pyro Studios: si todo va bien el mes que viene habrá una presentación mundial a los medios de Commandos 2 y otros dos proyectos. Os mantendremos informados.

Jose Emilio Barbero

Página Web: www.zdnet-es.com
Correo electrónico: cgw@zdnet-es.com

sumario

NÚMERO 51 • FEBRERO • 2000



En portada:

Hablar de Simon the Sorcerer es pronunciar el nombre de una de las grandes leyendas del mundo del videojuego, y sin duda de una de las pocas aventuras gráficas capaces de hacerles sombra a los clásicos de Sierra y LucasArts. En este número os ofrecemos un amplio reportaje de la que será la tercera entrega de esta serie, que ofrece como mayor novedad el uso de un engine 3D.

Mortadelo y Filemón: La Máquina Meteoroloca

Quake III Arena

Ka 52 Team Alligator

REPORTAJE

Simon the Sorcerer 3D 24

El regreso de un clásico. Todavía se encuentra en el aire una duda razonable acerca de la localización al castellano, pero a pesar de todo, lo cierto es que se trata de uno de los más emblemáticos juegos que aún pueden sorprendernos en la enésima entrega de su saga. Esta vez la historia continúa... y evoluciona.

AVENTURA/ROL

Planescape: Torment 32

El Inmortal amnésico. Planescape es un multiverso revolucionario en donde la imaginación se desarrolla en todas direcciones. Se trata de una aventura gráfica cuyo guión y materialización visual resultan impecables.

Mortadelo y Filemón: La Máquina Meteoroloca 34

Con licencia para matar... de risa. La máquina meteoroloca es el subtítulo de la segunda entrega que tendremos oportunidad de disfrutar relacionada con las aventuras de los famosos personajes del cómic español.

Revenant 36

¿En tierra de nadie?. Buenas animaciones, excelentes efectos de sonido y una profunda inmersión en el mundo de fantasía más propio de los juegos de rol, este juego, con más de cincuenta personajes, y con un gran peso concedido a la importancia de los diálogos, ofrece las andanzas un héroe caracterizado... por su mal humor.

Star Trek: Hidden Evil 38

Una piedra da más. Se trata de una aventura gráfica que explota una vez más el extenso mundo creado por Gene Rodenberry. Ha sido dotada de grandes dosis de acción y entornos con personajes 3D que confieren más credibilidad que otros productos anteriores, a los entornos y personajes de la famosa saga.

Hazard 40

Reminiscencias del pasado. Elemental en la concepción de sus elementos, precursor de algunos juegos de rol y con reminiscencias de un pasado tecnológicamente menos afortunado que el que disfrutamos ahora, esta producción Wizard no entusiasmará a los amantes del género, pero sería una buena excusa para intentar adentrarnos en mundos desconocidos...

ESTRATEGIA

FX Chess 42

Calidad y potencia de juego. Estamos ante el nacimiento de una nueva concepción de lo que ha sido para nosotros el mundo del ajedrez. Tutoriales capaces de poner de manifiesto las enseñanzas de los maestros, piezas de juguete para acercar el juego a los niños, conexiones a Internet para jugar con los maestros más impresionantes... ¿Qué no puede ofrecernos este título?

Age of Wonders 44

¿Homenaje o copia?. Un guión denso, doce razas diferentes en permanente conflicto y el novedoso sistema de combate que te permite elegir entre una rápida resolución del enfrentamiento o un desarrollo más detallado y táctico del mismo, son alguno de los aperitivos que podremos tomar a costa de un juego muy parecido a Heroes of Might & Magic.

Pandora's Box 46

Para romperse el "coco". Hace bastantes meses nos anticipábamos al lanzamiento de este maravilloso juego de puzzles con una demo que publicábamos en uno de los cd's de nuestra revista. Si aquella nos sorprendió por la jugabilidad y adicción que nos provocaba el juego, esta vez, el pack completo hará furor entre los amantes de los retos. ¡Su creador ideó el Tetrix!

Warhammer 40.000: Rites of War 48

El enjambre tiránido. Colonizar y someter a todos los mundos que se encuentren a su alcance ha sido desde siempre la obsesión de esta raza, capaz de nublar el sol con la sangre que derrama. Con gráficos impresionantes y un sistema de juego por turnos, esta joya de la estrategia nos distraerá en innumerables horas.

Diplomacy 50

La balanza del poder. Se trata de la más arriesgada expresión de un juego en donde la diplomacia guarda la tapa de una caja de pandora que puede terminar con el mundo como propiedad de uno sólo. Cuando todos los territorios sean de nuestro color, habrá terminado, pero para ello te espera una más que ardua tarea.

Start-Up 52

Crea tu propio imperio. Es el primer simulador de empresas que mantiene un alto nivel de rigor respecto de la realidad de aquellas. Se encuentra totalmente localizado al castellano. ¿A qué esperas para ser millonario?

ACCION

Urban Chaos 54

Un futuro incierto. Ni mejor ni peor que Tomb Raider, pero sí con algunas novedades, dada su frescura, Eidos nos presenta un juego de acción total en 3D, que supera con mucho cualquier intento de los que se han llevado a cabo últimamente para subir el listón impuesto por los grandes del género.

COMPUTER GAMING WORLD

LA REVISTA DE JUEGOS DE ORDENADOR Nº 1 EN EL MUNDO / EDICION ESPAÑOLA

Slave Zero 58

La cólera del robot. Con un aspecto gráfico imponente y ofreciendo la posibilidad de destruir todo aquello que encontremos a nuestro paso como si de algún famoso e impresionante dinosaurio se tratase, Slave Zero nos muestra las posibilidades de un juego de acción llevadas al límite.

Quake III Arena 62

El rey destronado. Aunque se dijo que se trataba de un juego exclusivamente creado para el modo multijugador, lo cierto es que ha sido una verdad a medias. Y es que el producto no deshecha la posibilidad de acceder al modo de juego para una persona.

South Park Rally 66

¡Aléjate de aquí, hippy! Es la tercera adaptación al mundo de los juegos para PC que sufren los personajes y entornos de la corrosiva serie de televisión que triunfa en todo el mundo. Y es que ahora les ha dado por competir en carreras de coches. Su frescura es patente, la diversión acecha... ¿Resistiremos?

Bugs Bunny Perdido en el Tiempo 68

Plataformas en 3D. Recién adaptado desde el mundo de los dibujos animados, este juego introduce al famoso conejo y a algunos de los personajes que, inevitablemente, le acompañan.. .

Army Men in Space 70

La guerra de los mundos. Todas las características y tópicos de las anteriores entregas de la saga se unen en esta singular concepción del juego que permite adentrarse en las proximidades de la Tierra a unos alienígenas.

Interestate '82 72

Regreso a la época de los pajaritos. La historia es bastante agresiva, recordando trazos de Mad Max, el único elemento atemporal en ella es que ha sido construida en un mundo que nos recuerda los lujos de Miami, más que la negrura de los tiempos que corren para nuestros protagonistas.

Mad Race 74

¡Correr a toda costa! La única finalidad de este juego es hacer que el jugador disfrute en todo su esplendor de la posibilidad de correr muy rápido, no enfrentarse a casi ninguna norma, y de despreocuparse por los desperfectos que pueda sufrir su coche: si se rompe lo tiras.

Indiana Jones y la Máquina Infernal 76

El espíritu perdido. A todos nos han encandilado las famosas aventuras de nuestro héroe, y todos queríamos un juego en condiciones que nos hiciera vivirlas de forma interactiva. Pero a veces nuestros deseos no se cumplen, o al menos no lo hacen del todo. ¿Hasta qué punto merece la pena este título?

Astérix y Obélix contra César 78

Tolerado para menores. Basado en la película, de la que aprovecha incluso fragmentos, pocas cosas nuevas serán aportadas por este juego.

DEPORTES

Winter Sports 80

Al calor del frío. Tres serán las disciplinas invernales propuestas esta vez: una se practica con skies, la otra con tablas de snowboard y la tercera, aunque se trata de un deporte, lleva motos de nieve incorporadas.

Total Soccer 2000 82

La diversión manda. A veces las grandes compañías sacrifican muchos de los valores de sus juegos en virtud de grandes alardes tecnológicos y visuales para sus futuros clientes olvidando en ocasiones la jugabilidad, que es lo que realmente nos divierte al fin y al cabo. Esta vez, por suerte para nosotros, ha sido al revés.

NBA Basketball 2000 84

Frankenstein en la NBA. Cuando ya creíamos haber enterrado algunos fantasmas del pasado, ahora se nos ofrece un producto que parece anclado en la tecnología de hace cuatro años. Increíble pero cierto.

SIMULACION

KA 52 Team Alligator 86

El caimán más peligroso del pantano. A las dotes de pilotaje, necesarias para las misiones que se nos proponen en el juego, tendremos que sumar otras de mando, ya que se nos dará la oportunidad de correr con la organización en muchos casos.

24 Horas de Le Mans 88

La carrera más larga. Ha ocurrido otras veces, pero lo cierto es que nadie se lo esperaba. Así, un poco defraudados porque las expectativas creadas en torno a este juego de Infogrames se hayan esfumado, presentamos un juego de carreras de coches en el mundo de la alta competición.

Nascar Racing 3 90

Asfalto requemado. La tercera entrega de la saga ya está lista, y la verdad es que deja algo que desear. El caso es que a pesar de haber 30 circuitos disponibles, el lento ritmo impuesto a las carreras, resta emoción al juego.

secciones

6 Léeme.bat

Muchos son los rumores, pero pocas las noticias confirmadas dentro del panorama del mundo de los videojuegos. En esta sección analizaremos las últimas migajas que han llegado a nuestra redacción.

8 Interfaz

No es posible acceder a todas las dudas que nos enviáis por correo. Desde estas dos páginas con las que comenzamos el mes en curso, intentaremos aclarar las más comunes e interesantes. ¡Y no sólo podréis enviarnos vuestras dudas referidas a juegos! Temas tan interesantes como el auge de Internet, o la ampliación o compra de vuestros ordenadores pueden ser objeto de estudio por los profesionales que atienden vuestras cartas día a día.

10 Hardware

Este mes os presentamos dos novedades: Cordless MouseMan Wheel, el ratón presentado por Logitech con la particularidad menos molesta: carecer de cable. En cuanto al Microsoft Sidewinder Precision Racing Wheel, tan sólo podemos decir que se trata del volante definitivo: reducido a la vez que robusto.

13 Zona Alfa

Grand Prix III es el único juego que analizamos en la sección este mes. Se trata de la tercera entrega de una de las más famosas sagas en cuanto a simulación en Formula 1 se refiere.

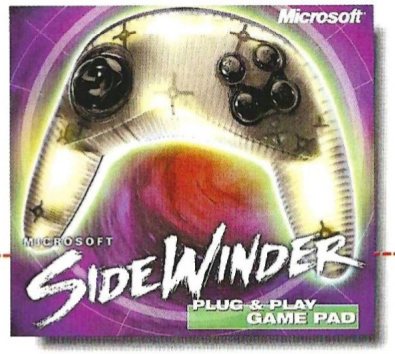
15 Zona Beta

Novedades como Daikatana y segundas partes de clásicos como Toy Story 2 o Thief, ilustran las nutridas páginas de adelanto que os ofrecemos. No serán muchos los cambios que sufran estas superproducciones, aún sin haber visto la luz sus versiones definitivas. No obstante casi podéis considerar como vuestros los productos que aquí se comentan.

98 Top CGW

Ahora estamos comenzando a recoger los frutos de la avalancha de títulos que arremetió contra nuestros ordenadores durante el desarrollo de la pasada campaña de Navidad. Algunos puestos han variado de forma ostensible, pero los grandes siguen en cabeza aunque se aventuran cambios para los días venideros.

El juego que regalamos este mes es Isometric Bomber. A partir de la página 96 encontrarás las instrucciones de instalación y uso, tanto del juego, como de las demos y los top secret interactivos.



Un Pad económico

Los últimos lanzamientos de Microsoft en lo que a hardware se refiere han sido bastante buenos, sin embargo, no todos estaban al alcance de cualquier usuario. Por lo visto, la compañía de Bill Gates ha tomado nota y, de cara al usuario que lo único que busca es jugar unos minutos al día sin precisar de excesivos alardes técnicos, nos presenta un nuevo pad de control llamado Microsoft SideWinder Plug & Play Game Pad. Como su propio nombre indica, no necesitaremos configurar drivers ni nada, ya que se servirá del sistema operativo, así podremos jugar rápidamente.

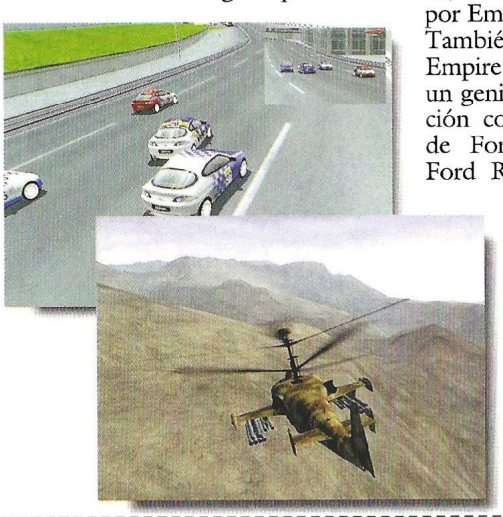
Este pad de control consta de 6 botones perfectamente redefinibles, además de la cruceta digital. La conexión se realiza mediante el puerto USB de nuestro equipo, que como todos sabréis es de fácil conexión.

El nuevo pad de Microsoft se pondrá a la venta en abril de este año, y lo mejor de todo será su precio: 3.990 pesetas.

Dinamic presenta tres nuevos juegos

Dinamic, una de las compañías que mejores juegos nos ofrece y al mejor precio, ha anunciado que va a sacar a la venta tres nuevos títulos. Los juegos son Pro Pinball-Fantastic Journey, Comanche Hokum y Ford Racing. El primero de ellos es, como su título indica, un juego de pinball. El juego ha sido diseñado por Cunning Developments, los mismos que ya nos deleitaran con Pro Pinball Big Race Usa. Entre otros muchos aspectos, llaman la atención los gráficos en alta resolución y la posibilidad de ver hasta 10 bolas de un modo simultáneo en pantalla.

Comanche Hokum es la continuación de Apache Havoc, un fantástico simulador de helicópteros en el que disponíamos de todo un arsenal. En esta continuación podremos controlar dos helicópteros distintos a lo largo de tres zonas bélicas, cada una de ellas con distintas misiones. Algunos escenarios pueden alcanzar la increíble dimensión de 400x200Km. Al igual que su antecesor, está siendo programado por Empire.



También de la mano de Empire nos llegará en breve un genial juego de conducción con licencias oficiales de Ford. Su nombre es Ford Racing, y podremos conducir los más importantes coches de esta compañía americana. Muchas opciones y unos gráficos increíbles serán sus principales bazas. Los tres juegos saldrán a lo largo de este año por 2.995 pesetas cada uno.

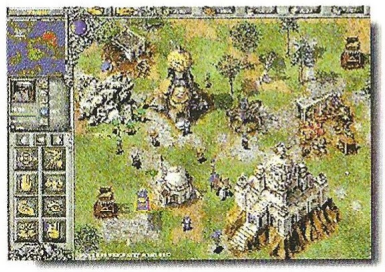
Dave Perry en Madrid

Con motivo del próximo lanzamiento de Messiah, Dave Perry de Shiny Entertaiment, estuvo en Madrid presentando a la prensa especializada su nuevo juego. Además de observar de un modo exhaustivo el prometedor Messiah, en el que como todos sabéis controlamos a un "indefenso" angelito, Dave Perry asombró a todos los que acudieron a la presentación con un nuevo programa llamado Sacrifice.

Sacrifice es un increíble juego de estrategia en tiempo real, con muchos personajes distintos y gran cantidad de magias y hechizos, aunque es mucho más intuitivo de jugar que Starcraft o Command & Conquer. El estilo de juego recuerda también bastante a otro grande del género, Populous, aunque el paso del tiempo se nota muchísimo. Gráficamente, Sacrifice es una auténtica maravilla, en parte porque utiliza la misma tecnología que el tan traído y llevado Messiah.

La única pega es que tendremos que esperar hasta septiembre para disfrutar de todas sus virtudes.

FX Interactive presenta Tzar



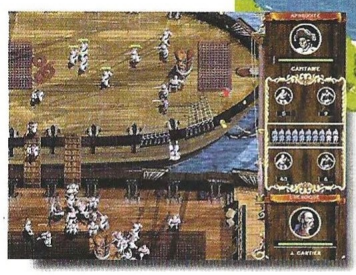
Tras ofrecernos Traitors Gate, una de las mejores aventuras que tenemos el placer de recordar, FX Interactive se dispone a lanzar al mercado español Tzar: The Burden of the Crown, un juego de estrategia en tiempo real. El juego se desarrolla en un mundo ficticio, habitado por Magos, Dragones, Caballeros y muchos más, en el que tendremos que superar la nada despreciable cifra de 25 niveles. Podremos jugar una campaña completa o una misión individual, siempre intentando tener los recursos al máximo y a nuestro ejército en perfectas condiciones.

El apartado gráfico del juego promete bastante, ya que se han cuidado de renderizar todos y cada uno de los elementos que aparecen en pantalla. Mientras estemos jugando el clima podrá cambiar, de este modo, si hay sol podrá ponerse a llover en cualquier momento, algo que sin duda creará el ambiente necesario.

El juego aparecerá en breve, y como no podía ser de otro modo, saldrá completamente traducido al castellano. Todo esto y más por el módico precio de 2.995 pesetas.

Rampa de lanzamiento

Juego Compañía	Fecha de lanzamiento
Anachronox	
Ion Storm/Eidos	06/00
Deus Ex	
Ion Storm	05/00
Evil Dead: Ashes 2 Ashes	
THQ	08/00
Loose Cannon	
Microsoft	04/00
Settlers IV	
Blue Byte	11/00
Silent Hunter II	
SSI	03/00
SimMars	
Maxis	09/00
Starlancer	
Digital Anvil/Microsoft	03/00
Team Fortress 2	
Valve/Sierra	05/00
Vampire: The Masquerade	
Nihilistic/Activision	03/00



Friendware pone a la venta Corsarios Gold

Tras el éxito obtenido por Corsarios, Friendware ha puesto a la venta una nueva edición de ese juego, llamada para la ocasión Corsarios Gold. Este juego cuenta con, además de todas las misiones del original, dos nuevas campañas y un nuevo modo de juego. El programa está íntegramente traducido al castellano, con lo que todo el mundo tendrá un fácil acceso. Los barcos son fieles reproducciones de los que había en aquel entonces, así como los mapas. Las campañas cuentan con la presencia de las cuatro grandes potencias de aquel tiempo: España, Inglaterra, Holanda y Francia, y podremos conocer a piratas tan carismáticos como Barba Negra o Rackham el Rojo.

Como decimos el juego está ya a al venta por 2.995 pesetas.

Teletipo

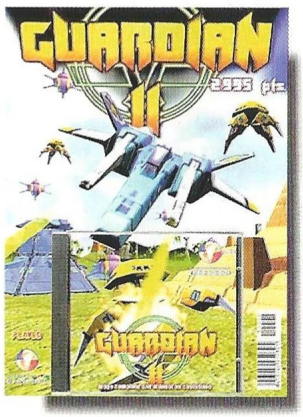
El próximo mes de Marzo, entre los días 11 y 19, se celebrará la vigesimocuarta edición de Expo Ocio, la feria dedicada al tiempo libre. Los sectores de ocio representados son: turístico, cultural, deportivo y lúdico. El precio de la entrada será de 1000 pesetas, niños de 5 a 14 años y tercera edad 500 pesetas. El precio incluye la guía del visitante.

Tim Schafer, diseñador de Grim Fandango entre otros, y Jack Sorensen, presidente de Lucas Arts, han abandonado recientemente la compañía fundada por George Lucas. De momento no han hecho declaraciones acerca de su futuro.

Quantic Dream, creadores de The Nomad Soul, han anunciado que este juego tendrá su correspondiente secuela. Hasta el momento es lo único que se sabe, pero a buen seguro que nos sorprenderán.

Los seguidores de Unreal Tournament encontrarán en breve una expansión para este gran juego, pero en lugar de comprarla en cualquier tienda, Epic tiene previsto distribuirla en Internet gratis, únicamente nos costaría el establecimiento de llamada. Sin duda una gran noticia.

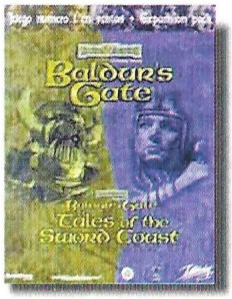
Diáspora sigue con buen ritmo



El Grupo Editorial Diáspora acaba de poner a al venta dos juegos de temática bien distinta. Uno de ellos es Guardian II, un frenético shoot' em up en el que controlamos una nave de combate a través de unos bellos entornos tridimensionales. Tendremos que acabar con todos los enemigos que nos salgan al paso haciendo buen uso de un amplio arsenal. Guardian II cuenta también con una opción multijugador, para batirnos en duelo con cualquier persona. El precio de este juego es de 2.995 pesetas.

El otro juego es Puzzle Manía, que como su propio nombre indica está destinado para aquellas personas que tengan una debilidad: los puzzles. Además de hacer unos entretenidos puzzles, tendremos que responder a algunas preguntas para demostrar todo lo que sabemos, incluso hay una bomba que puede destruir parte de nuestro puzzle. Su precio son tan sólo 1.995 pesetas.

Un pack único



Uno de los juegos que más éxito ha cosechado en los últimos años es Baldur's Gate, un fantástico juego de Rol lleno de magia y cientos de enemigos. Para aquellos que no pudieran hacerse con él en su día, Virgin Interactive pone a la venta un Pack irrepetible, que además del juego original incluye su expansión, llamada Tales of the Sword Coast. El sistema de juego es de los mejores que se han podido disfrutar en un título de este estilo, ya que es muy intuitivo. Toda la magia de Advanced Dungeon & Dragons por tan sólo 7.990 pesetas.

Interfaz correo

NOTA IMPORTANTE: al formular vuestras dudas para esta sección, resultaría muy conveniente que detallaseis de la forma más minuciosa posible vuestras dudas o el momento del juego en el que os encontráis. Es una lástima, y por cierto pasa a menudo, que muchas veces no podamos responderos por falta de datos; circunstancia que puede resolverse con facilidad siendo más explícitos al formular vuestras preguntas.

C.G.W. Interfaz

Mi pregunta está relacionada con el juego Egipto 1156 A.C. Me encuentro en el edificio de los embalsamadores y me he atascado. Hago todo lo que pone la solución, pero no puedo salir del edificio porque he cogido una lámpara y un jarrón que parecen pertenecer al botín robado. ¿Es ésta la causa que me impide terminar el juego?

***Zoe,** Correo Electrónico*

Sí. Tienes razón. Para terminar el juego debes seguir al pie de la letra las pistas que te damos en la solución publicada. Si no te ciñes a esa circunstancia no podemos asegurarte que todo vaya a salir bien, máxime cuando sabes que toda la trama del juego gira entorno a un escandaloso robo. Si tú te haces con algunas de las piezas que han desaparecido sin tener oportunidad de demostrar tu inocencia, no podrás terminar porque ellos creerán haberte pillado con las manos en la masa.

Estimados amigos de CGW. Me encanta el juego Gadget, pero me encuentro en el interior del Arca, al lado de unas palancas y no doy con la combinación para hacer funcionar el Arca. Tengo el juego muy avanzado y ya no se me ocurren más ideas. ¿Podéis ayudarme?

***Alberto Sanjuan,** Cuenca*

En la pantalla de la derecha con palancas, tienes que pulsar dos veces en la de la izquierda. Pulsa en el tubo superior, en el vacío y aparece la maleta. Toma el combustible, ponlo en el agujero del tubo y ciérralo. Pulsa en el tubo, vuelve al control y pulsa en el interruptor de la derecha de entre los cuatro que se encuentran a la izquierda. Pulsa luego en la palanca de la izquierda.

Me encuentro en el segundo nivel del laberinto en King Quest VI y no sé qué hacer al principio. Estoy desesperada y llevo mucho tiempo atascada.

***Rosa Navarro,** Madrid*

Tienes que usar el tinderbox del tendero. Luego avanza hacia el Oeste 5 veces, dos hacia el Sur y una al Este. Tienes que colocar en la cámara el "agujero de pared". Avanza al Oeste 3 veces, 2 al Sur, 1 al Este, otra vez al Sur, 2 al Este, Norte, Este y 2 al Norte. Cuando llegues a la cámara del tapiz úsalo como la hiciera antes el Minotauro.

Amigos de Computer. Me encanta jugar Blade Runner y me gustaría que me contaseis brevemente cada final posible. ¿Cómo puedo hablar con la asistente personal de Tyrell?

***José M. Marín,** Correo Electrónico*

Puedes terminar con Crystal siendo felices. Si por alguna causa ella muere acabaremos encontrándonos con Gaff. Si la eliminamos y luego hacemos lo mismo con Sadik el "rasta" veremos el final de la vida de Clovis en el bus lunar. Otro final termina con Lucy como replicante enamorada y las sospechas sobre si McKoy lo es también: cogemos el coche que hemos tirado tras decidir con Lucy que no usaremos las bombas, y nos vamos. Para hablar con la secretaria de Tyrell, una vez dentro del edificio Tyrell pasamos al despacho del jefe porque nuestro teniente nos ha conseguido una entrevista con él. Entonces podremos hablar con Rachel.

Soy un nuevo lector de CGW y me gustaría que me digáis los trucos de Age of Empires 2.¡ Ojalá podáis!

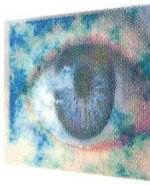
***Borja Gómez,** Arriondas (Asturias)*

Pulsa ENTER para el modo consola. Cuando hayas introducido el código, pulsa de nuevo ENTER. ROCK ON (1000 unidades de piedra), LUMBERJACK (1000 de madera), ROBIN HOOD (1000 de oro), CHEESE STEAK JIMMY'S (1000 de comida), MARCO (todo el mapa), POLO (mapa sin sombras), AEGIS (construir más aprisa), BLACK DEATH (destruye a los enemigos), I R WINNER (ganas el nivel)

Al jugar al Toonstruck no puedo coger la piedra que se encuentra dentro de la gárgola. Introduzco el cuerno de la de la izquierda y en cuanto me alejo vuelve a salir. Por favor, necesito ayuda.

***Marduck,** Correo Electrónico*

Bajamos y salimos de la sala del caballero. Levantamos la escultura de la gárgola a la izquierda y cogemos el cristal. Empujamos el cuerno de esta misma estatua y le sale a la de la derecha. Subimos las escaleras y usamos la llave en la puerta. Entramos a la sala e intentamos coger las gafas que están sobre la estantería. Pero ahora están en el ventilador, por eso usamos el interruptor y pasan a estar en la cabeza de burro. Corremos la silla y nos subimos en ella. Ahora le caen a la planta carnívora. Entonces démosle una Pepsi... Usamos el disfraz de mosca en esta y las gafas van a parar al jarrón. Lo rompemos con el martillo y al fin tomamos las gafas. Salimos de la habitación, vamos al baño, bajamos por el conducto, volvemos a subir la escalera y nos metemos en la cocina. Usamos la dinamita en el pavo. Abrimos la puerta del horno y usamos el pavo en las brasas. To-



camos el botón de la compuerta y ponemos el pavo dentro. Después de la extinción de los guardias, salimos de la cocina y subimos la escalera. Levantamos la escultura de la derecha y encontramos el cuarto cristal. Vamos a la puerta de la izquierda (donde estaban los guardias) y cogemos el taco de billar.

Acaban de prestarme el juego MDK y me pregunto si existe la posibilidad de conseguir algún truco, ya que es muy difícil pasarlo a pelo. ¿Es verdad que con el Sidewinder de Microsoft gana mucho? ¿Qué pasa si tienes otro joystick?

Alberto García, Murcia

No pasa nada por jugarlo con otro joystick. Lo que ocurre es que con el Sidewinder las sensaciones de realismo son más acusadas porque la palanca se mueve con el protagonista, los disparos y otros momentos del juego. Los trucos de que disponemos son estos: pulsa F1 para ir a la pantalla de ayuda, usa ENTER o ESCAPE para seguir jugando. Dependiendo de la versión de MDK que tengas puede que algunos trucos no funcionen: biggrenade (granada con búsqueda), healme (vida al máximo), iliketolob (mortero), ineedabiggun (gatt), kill (suicidio), makemefull (vida).

No logro encontrar la manivela que pone en marcha el camión en la fábrica de whisky. Jack Orlando.

Santiago Higueras, Correo Electrónico

Como sabes, la fábrica se encuentra al otro lado del Cotton Club. Si vas al cruce de calles, giras a la derecha y entras por la segunda puerta a la derecha encontrarás la manivela sobre unas cajas.

Estoy jugando Grim Fandango. Después de recoger al hombre bajito del mundo de los vivos ¿Qué hago? No consigo despegar en el juego. ¿Qué hay de la sala de mensajes por tubos?

Lidia Martínez, Correo Electrónico

Sal a la calle y dirígete al fondo, a unos puestos de feria. Allí elige dos globos de gusano del payaso y otro cualquiera. Los dos de gusano, resultaron globos deshinchados. Junto al puesto del payaso hay otro donde robar una barra de pan de muertos. Vuelve a la central, desde la entrada gira a la derecha y llega a una puerta abierta que da a la sala donde habías empaquetado al ultimo cliente. Sobre la mesa, cuelgan dos tubos de cuyos grifos salen los dos componentes de la espuma de empaquetar. Llena un globo con cada uno de ellos y ve a tu oficina. Molestar al servicio técnico. Mete los dos globos cargados de producto en el tubo de mensajes: el sistema se bloqueará. Coge el ascensor de subida y al fondo del pasillo gira a la derecha, para llegar a la sala de comunicaciones.

En el juego Lighthouse no se cómo abrir la caja fuerte, porque uso la combinación 5-18-28 pero no se abre. Me gustaría también que se me facilitase una solución a la cajita que está en el escritorio.

Miriam Cano, Málaga

Sitúa el cinco en la señal girando el mando a la derecha. Gira el mando hacia la izquierda hasta colocar el dieciocho en la señal. De nuevo gira el mando a la derecha hasta colocar el veintiocho bajo la señal.

En dos de las caras laterales de la caja verás unas pequeñas llaves. Pulsa una de ellas y se abrirá un panel mostrando en su interior unos pequeños cubos. De arriba abajo y de izquierda a derecha, pulsa los bloques pequeños claros. De abajo hacia arriba y de derecha a izquierda debes pulsar el resto de las piezas de madera para conseguir que se muevan. Bajo una de las piezas oscuras en forma de L aparecerá un botón rojo: pulsa. Verás cómo se abre otro panel. Encontrarás en él una placa redonda roja que debes pulsar. A continuación pulsa el botón metálico del centro del panel que hay a su lado y de nuevo la placa redonda roja. Se abrirá un pequeño cajón con una llave en su interior. Coge la llave y vuelve a pulsar la placa redonda roja. Se abre un poco otro de los paneles. Gira el cubo para tener la abertura a la vista. En la esquina inferior derecha hay un pequeño botón rojo que debes pulsar. Así aparecerá un pequeño puzzle de piezas deslizantes. Recuerda la figura del círculo con el pájaro en su interior de entre los papeles del profesor.

Estimados amigos de Computer Gaming World. Me encanta el juego Jedy Knight: Mysteries of the Sith. Debo reconocer que tengo bastantes dificultades con él por falta de experiencia y me gustaría conseguir una solución a mis problemas. ¿Disponéis de algún truco? Gracias.

José Cabré, Barcelona

Pulsa T, teclea el código y ENTER para confirmarlo. Recibirás un mensaje. Los códigos son los siguientes: boinga 1 (modo dios), boinga 0 (desactivar modo dios), cartograph (ver el mapa), diediedie (todas las armas), freebird (volar), gameover (pasar de nivel), gimmestuff (todos los objetos en el inventario), gospeedgo 1 (activar modo lento), gospeedgo 0 (desactivarlo), iamagod (Uber-Jedi), statuesque 1 (congelar enemigos), statuesque 0 (descongelarlos), trainme (subir un nivel de fuerza), trixie (maná al máximo).

Amigos de CGW, quiero gastarme entre 60.000 y 80.000 ptas, para ampliar mi ordenador. Tengo un Pentium 200 MHz, 32 Mb de RAM, 2,5 Gb, tarjeta aceleradora 3Dfx (Voodoo 1), una SVGA 4Mb y un monitor. ¿Porqué el monitor cuando cambio la resolución de 640 x 720 a 800 x 600 la pantalla se ve mal, y al pasar 1 hora ya se puede poner bien?

Roberto Sancho, Mazarambroz (Toledo)

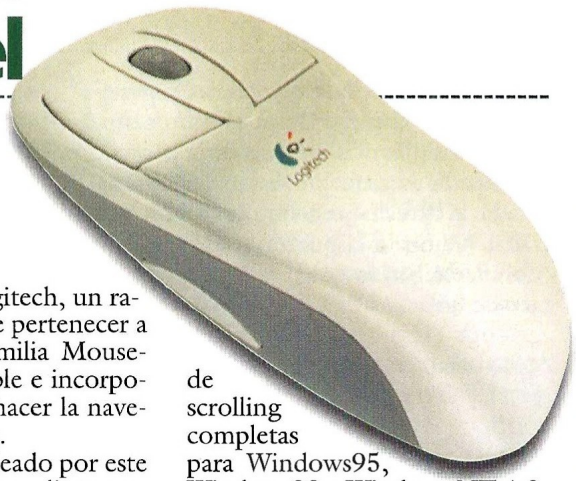
Mas memoria te permite ejecutar aplicaciones más rápido: de 32 Mb a 64 como mínimo. Esto son unas 20.000 ptas. El disco duro te vendría bien con 5 ó 10 Gb y te costará unas 15.000 ptas. Hasta aquí es donde puedes avanzar el equipo. No obstante sería más rentable que cambiases la placa base y el chip, pero te puede costar alrededor de 50.000 ptas. Con ello también conseguirías acceder a nuevas tecnologías como AGP, o MMX. Estas incrementarán el cálculo 3D de tu ordenador, así como la velocidad de acceso a Internet.

Podéis enviar vuestras cartas a la siguientes direcciones:

Computer Gaming World
Interfaz
América Ibérica. C/ Miguel Yuste, 26
28037 Madrid
E-mail: cgw@zdnet-es.com

Hard-ware

Cordless MouseMan Wheel



Logitech es una de las compañías que mejores periféricos ofrece al ususario, ya sean ratones, joysticks o mandos de control. En esta ocasión nos ofrece un ratón con una peculiaridad: carece de cable.

Calificación

Cordless MouseMan Wheel

Precio: 11.990
Fabricante: Logitech
Pros: Es ergonómico y resistente. La rueda que incorpora simplifica muchas tareas cotidianas. La radiotecnología es bastante efectiva, aunque tengamos muchos elementos entre el ratón y el receptor de las ondas.
Contras: Si buscamos un ratón para salir del paso, podemos encontrar algunos con un precio más bajo.

Un ratón para todo

La cantidad de periféricos que aparecen mes tras mes para ofrecer un amplio abanico de posibilidades a todos los usuarios es absolutamente asombrosa. Desde ratones a teclados ergonómicos, pasando por algunos modelos de altavoces que prometen al usuario lo mejor, todo para hacer más cómodo, espectacular y ameno el rato que pasamos junto a nuestro ordenador. Para aquellos que estén buscando un ratón nuevo, es bastante posible que les llegue a interesar el que nos ocupa, el Cordless MouseMan Wheel de Logitech, un ratón que, además de pertenecer a la ya numerosa familia MouseMan, carece de cable e incorpora una rueda para hacer la navegación más sencilla.

El sistema empleado por este ratón, denominado radiotecnología, es bastante más fiable que el sistema basado en infrarrojos, ya que los elementos que pueda haber entre el ratón y el aparato receptor de las ondas no serán en absoluto un obstáculo. La rueda de la que está provisto facilitará muchas tareas, sobre todo aquellas que estén vinculadas con la navegación por Internet. Este ratón ofrece prestaciones de scrolling completas para Windows95, Windows98 y Windows NT 4.0. Se puede conectar mediante PS/2 y serie, de modo que nadie encontrará ningún tipo de problemas a la hora de conectarlo a su equipo. Una gran opción para aquellos que tengan siempre la mesa llena de todo tipo de cosas; tan sólo se le puede poner un pequeño pero: su precio no es precisamente el más competitivo del mercado.

Microsoft Sidewinder Precision Racing Wheel

En el mercado podemos encontrar una gran variedad de volantes para sacarle el máximo partido a nuestros juegos, pero en ocasiones son excesivamente caros para lo que ofrecen. Con este volante, Microsoft se desmarca de sus más directos competidores.

Calificación

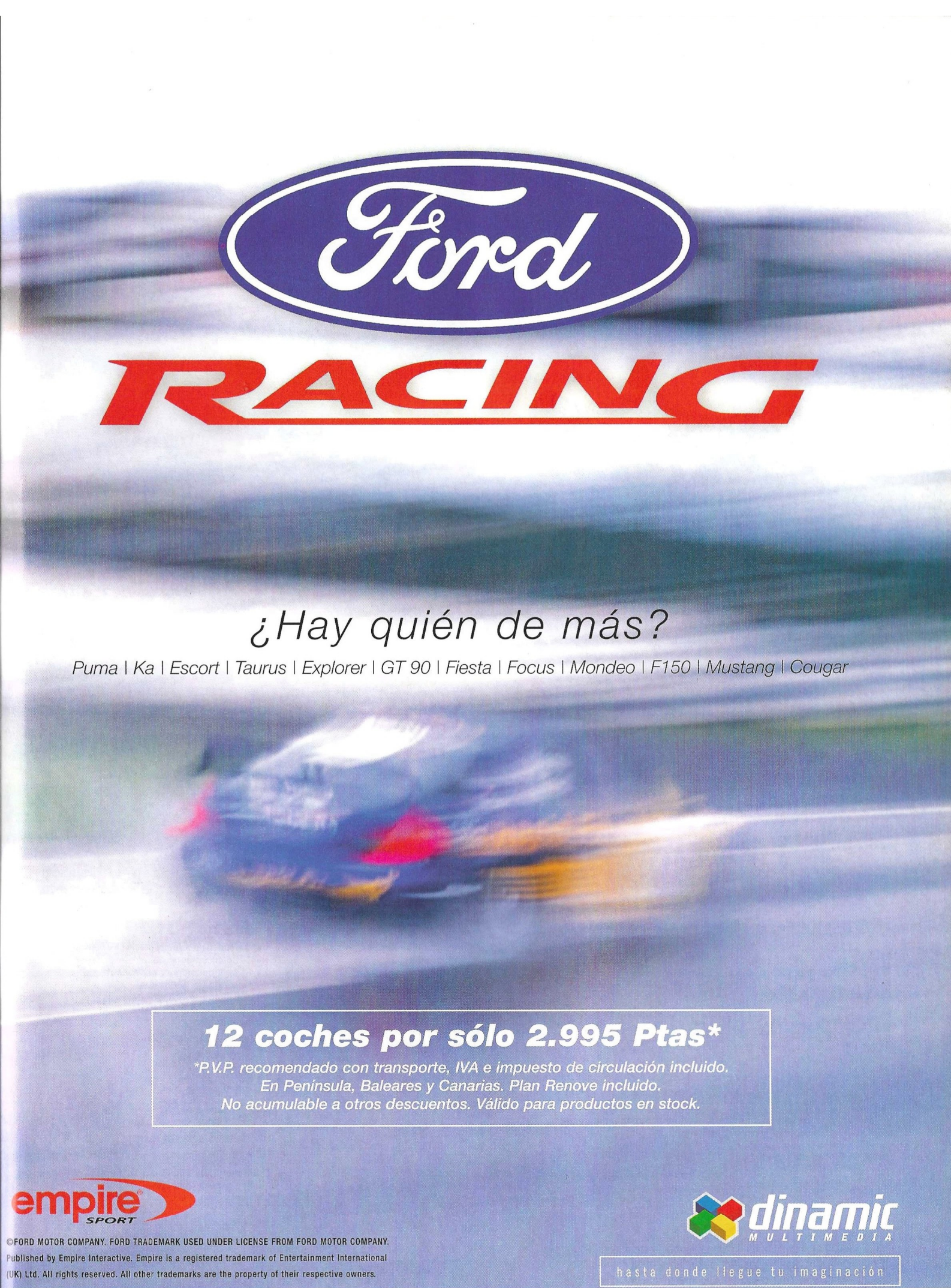
Microsoft Sidewinder Precision Racing Wheel

Precio: 14.990
Fabricante: Microsoft
Pros: Es probablemente uno de los mejores volantes que podemos encontrar en el mercado. Su tamaño es reducido y el ángulo de giro máximo el idóneo. El precio.
Contras: No cuenta con Force Feedback.

El volante definitivo

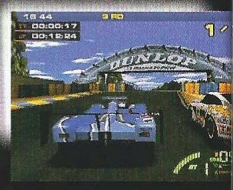
Hay gente que siente una especial predilección por los juegos de coches, con lo que en muchas ocasiones se ven prácticamente obligados a adquirir un volante para sacar el máximo partido a todos sus juegos. Lo malo es que muchos volantes, a pesar de contar con una tecnología envidiable, no son todo lo precisos que debieran a la hora de jugar con ellos. Microsoft, con este nuevo producto, lo que quiere ofrecer al usuario es un volante preciso y económico. Su tamaño reducido y su robustez, lo hacen apto para los más exigentes, aunque no cuente con la tecnología Force Feedback. Nos ofrece 8 botones perfectamente personalizables, y la conexión al PC se realiza única y exclusivamente mediante USB.

Para empezar, la instalación del volante es muy sencilla, tanto a la hora de configurarlo como al colocar los anclajes a la mesa. El tamaño es bastante reducido, de modo que en cualquier pequeño espacio podrá ser ubicado. El ángulo de giro del volante no es demasiado exagerado, así pues nos limitaremos a girar únicamente lo que sea necesario de un modo intuitivo. Los pedales responden de maravilla, ya que han sido prácticamente calcados de los coches de competición real. Otro punto a su favor es que casi todos los juegos funcionan estupendamente, aunque ya sean algo antiguos. Como decimos, una compra obligada para los que quieran disfrutar al máximo con sus juegos.



©FORD MOTOR COMPANY. FORD TRADEMARK USED UNDER LICENSE FROM FORD MOTOR COMPANY.
Published by Empire Interactive. Empire is a registered trademark of Entertainment International (UK) Ltd. All rights reserved. All other trademarks are the property of their respective owners.

Genius



Imágenes de juegos Extreme Snowboarding y 24 horas de Le Mans cedidas por Infogrames España

La mejor experiencia en Juegos con Genius.

Flight F-16

- Máximo control
- Diseño ergonómico avanzado anti-fatiga
- 4 botones de fácil acceso en la empuñadura
- Control de potencia en la base
- Botón Turbo para conmutar C-D/TA-TB

Flight F-23

- Tecnología digital para mayor precisión, velocidad y control
- 8 botones programables
- Visión panorámica, timón y control de potencia
- Detección automática modo analógico/digital
- *Genius digital center soft CD*
- Opción USB

Flight F-31D

- Joystick digital de alta precisión y reacción
- 10 Botones programables
- Sistema de control de realidad virtual 3D
- Control de velocidad y detección automática de modos digital/analógico

Maxfire G-09D

Game Pad avanzado 3 en 1

programable con simulación digital

- Game Pad 3 en 1: Pad, Volante y Joystick, para mayor control y emoción en los juegos
- Incluye 10 botones programables: 6 botones de uso activo y 4 de fácil acceso para juegos con funciones especiales
- Software "Genius Digital Center" para asignar funciones a los 6 botones programables y simular acciones
- LEDs indicadores de estado
- Motor interno para vibraciones

Power Station

- Game Pad + Joystick
- Alta precisión en el posicionamiento mediante manejo digital
- 6 botones de disparo extra-grandes y estables
- Base expandible, Diseño robusto

Max Fire G-07

- Game Pad de 8 botones
- Diseño tipo boomerang
- Manejo con ambas manos
- Indicador LED-Status
- Funciones Turbo/Control de potencia
- Pad de 8 posiciones (multidireccional)
- Opción USB

UMI

Creando Valor.

¿Dónde comprar? en www.umd.es

Zona Alfa

En esta sección podréis encontrar amplia información de productos que están todavía en plena fase de desarrollo, y que aún tardarán algún tiempo en llegar hasta las pantallas de nuestros ordenadores.

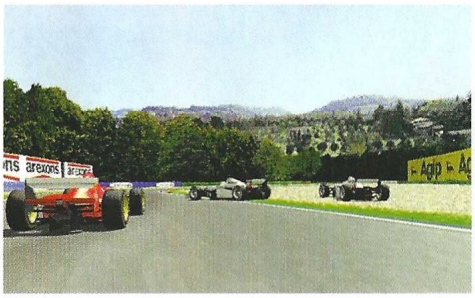
Grand Prix 3

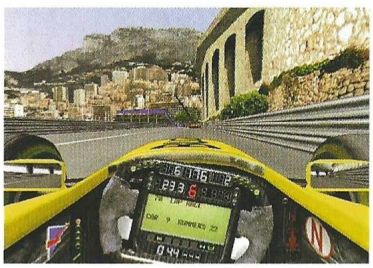
La saga continúa fuerte

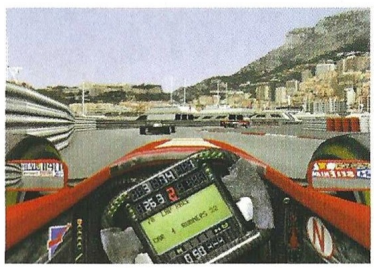
Cuando alguien piensa en un buen juego que simule la conducción de un Fórmula 1, casi siempre la respuesta es la misma: la saga Grand Prix. Sin duda, los dos juegos de Microprose tenían todo el sabor de la competición real, y hasta hoy, siguen siendo los mejores simuladores de Fórmula 1 jamás hechos para PC, incluso cuando han pasado ya algunos años, cuatro para ser exactos desde la segunda entrega. Pues bien, dentro de algunos meses nos llegará Grand Prix 3, que si todo va bien, atesorará toda la calidad de sus antecesores pero se pondrá a la altura de la tecnología actual.

Por de pronto, podemos esperar la licencia oficial de la FOA, así que tendremos a nuestra disposición a todos los equipos, pilotos, circuitos y carreras del Campeonato del mundo, esta vez de 1998. Otra de las cosas que seguro encontraremos en este juego será un entorno gráfico muy cuidado, con bólidos muy bien realizados que ofecen todo lujo de detalles. Esta calidad gráfica se mantendrá también con soporte software, aunque desde luego, con la ayuda de una tarjeta aceleradora se verá de maravilla.

Como en la gran mayoría de juegos de este tipo, podremos ajustar casi todas las características de nuestro coche. Desde frenos a barras anti deslizantes, pasando por alerones o ruedas. Todo para simular uno de los deportes más emocionantes del planeta. Para todo ello, tendremos que esperar aún unos meses, pero seguro que la espera merece la pena.







Si alguna vez se hizo un buen juego de coches, seguro que llevaba como nombre Grand Prix. Ahora vuelve más fuerte que nunca, con la tercera parte, llena de las mismas buenas cosas que hicieran de sus predecesores grandes juegos.

Grand Prix 3

Editor: MicroProse
Fecha de lanzamiento: Otoño 2000

www.aucland.es

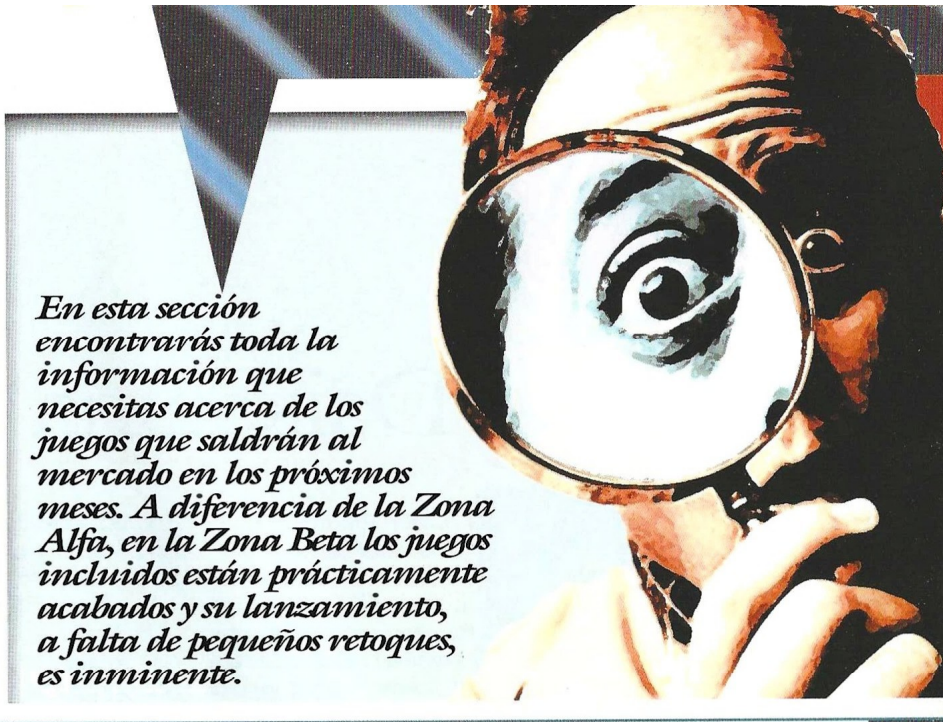
auc land

Tu mundo de subastas

teléfono gratuito 900 10 12 12

la mejor página de subastas on-line

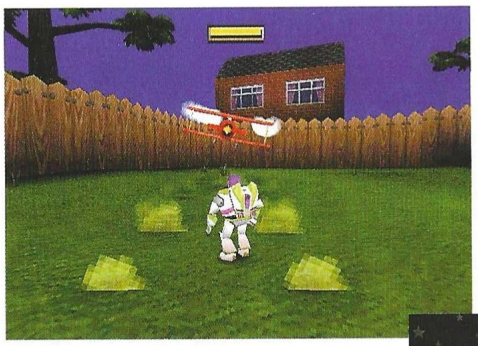
Zona Beta

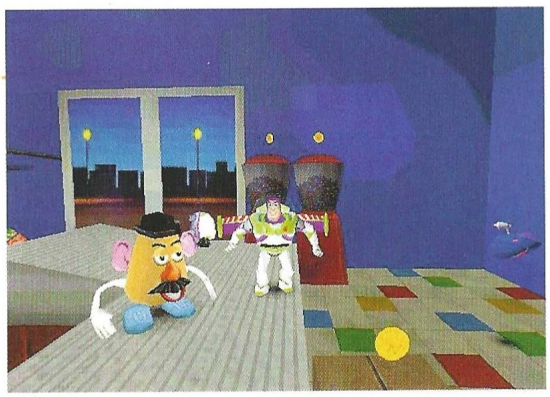


En esta sección encontrarás toda la información que necesitas acerca de los juegos que saldrán al mercado en los próximos meses. A diferencia de la Zona Alfa, en la Zona Beta los juegos incluidos están prácticamente acabados y su lanzamiento, a falta de pequeños retoques, es inminente.

Toy Story 2

Hasta el infinito por Woody



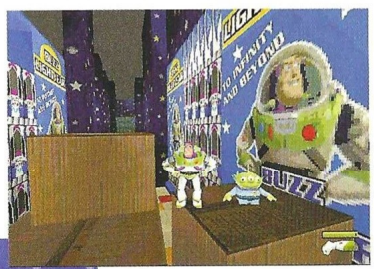


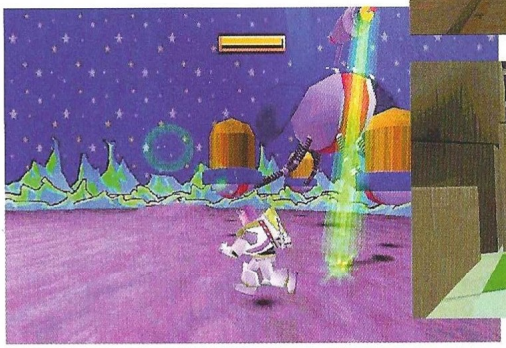
Toy Story supuso una verdadera revolución en el mundo de las películas de dibujos animados. Además de estar tremendamente bien realizada, se nos presentaban a unos personajes entrañables, unos juguetes de lo más especial que hicieron las delicias de grandes y pequeños en aquella primera entrega cinematográfica. Pues bien, Woody, Buzz, Rex y compañía vuelven a la pantalla grande y, como no, a las de nuestros ordenadores, con Toy Story 2, un juego lleno de acción y diversión para toda la familia.

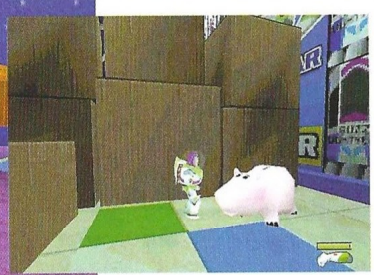
En la segunda película y en el juego, Woody ha sido secuestrado por un coleccionista de juguetes, por lo que tendremos que ponernos en marcha, en el plástico de Buzz, para rescatar a nuestro inseparable amigo. Toy Story 2 es un juego de plataformas en el que tendremos que avanzar por 15 mundos, resolviendo algunas misiones que se nos encargarán e intentando completar los escenarios para llegar hasta el final y rescatar al vaquero de juguete. También podremos disfrutar con escenas de la película, al comienzo de cada fase y cuando consigamos finalizar cada escenario.

Por supuesto, la acción es trepidante y los enemigos muchos, comandados por el malvado emperador Zurg. Para conseguir superar todos estos peligros nos podremos valer de los increíbles saltos acrobáticos de Buzz, así como de su arma láser y otras cuantas triquiñuelas que a buen seguro ayudaran en mucho a nuestro héroe.

Para ello tendremos que esperar muy pocos días, de hecho, la distribuidora está intentando que salga a la venta el mismo día que la película se estrene en la pantalla grande.







Después del éxito de Toy Story, estaba cantado que volvería con una secuela. Y por supuesto, también tendremos juego para disfrutar con nuestros juguetes preferidos.

Toy Story 2

Editor: Disney Interactive
Distribuidor: Infogrames

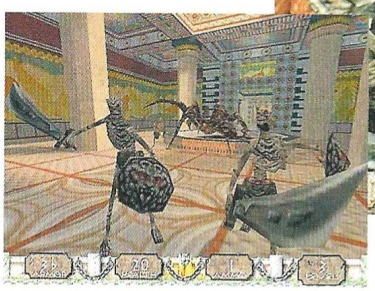
Zona Beta

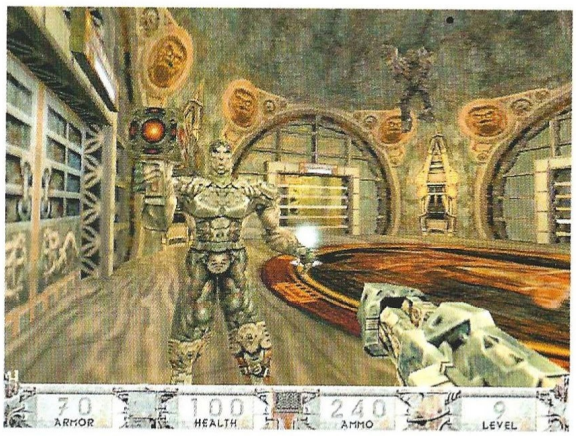
Daikatana

El juego más largamente esperado pronto va a dejar de serlo. Cruzad los dedos.

La ambición de Ion Storm

La historia del tortuoso y largo proceso por el que ha pasado Daikatana es tan interesante como lo que pueda llegar a ofrecer el propio juego. En teoría, debía ser el debú triunfal de la compañía de John Romero tras el termino de su fructífera relación con John Carmack; aunque "fructífera" puede llegar a ser un eufemismo teniendo en cuenta que de sus mentes salieron títulos como Wolfenstein 3D, Doom I y II y, por supuesto, Quake.





Pero esa situación tenía lugar hace casi tres años. Una eternidad en la industria del videojuego. Desde la fecha inicial prevista para Daikatana, octubre del 97, han pasado muchas cosas. El género se movió unas cuantas zancadas hacia delante con Quake II, Half-Life y, más recientemente, Unreal Tournament. Carmack se consolidó como uno de los gurús de la industria y el publico, en general, padeció una saturación de matanzas desde una perspectiva en primera persona que amenaza con ponerle de vuelta de casi todo.

Por otro lado, Ion Storm, rumores aparte, abandonó el "engine" del primer Quake para pasarse al de su secuela, se sucedieron los abandonos del proyecto y se incorporaron nuevos talentos, se habló mucho del dinero invertido y, poco a poco, las dificultades por las que atravesaba Daikatana acabaron por cobrar mayor protagonismo que el propio juego. La última decepción para quienes esperan el juego fue el anuncio de que estaría en las tiendas a tiempo para la campaña navideña. En el último momento, el lanzamiento fue pospuesto tras la información aparecida en diferentes medios on line de que Eidos había rechazado la copia presentada por Ion Storm. Y ahora, por fin, con todas las partes satisfechas con el producto final, éste debería encontrarse al alcance del usuario éste mismo mes.

Tras tantos avatares, más de uno habrá olvidado al verdadero protagonista de esta historia. Daikatana es, de acuerdo con John Romero, un shooter en primera persona con fuertes elementos de aventura y algún rasgo de rol. La historia no es sencilla, pero ello obedece a la intención de su creador de presentar un "shooter" donde el argumento sea algo más que una excusa para la violencia indiscriminada.

Daikatana es el nombre de la más poderosa espada jamás creada en el antiguo Japón, el arma definitiva de destrucción. Su forjador, Usagi Miyamoto, consciente de las consecuencias, decide deshacerse de ella y cometer un suicidio ritual antes de que

caiga en las manos del desalmado emperador Mishima. La Guardia Imperial intenta conseguir la espada, pero el conflicto llega a su fin cuando la energía liberada por Daikatana entierra a todos ellos y al mismo Miyamoto tras haberse empalado con ella.

Siglos más tarde, en el Japón del año 2455, un equipo encabezado por el Dr. Toshiro Ebihara localiza la mítica Daikatana. Nieto del hombre que descubrió la vacuna contra el SIDA, está convencido de que existe una conexión entre sus ancestros y la leyenda. La espada esconde el secreto de los viajes por el tiempo y dos compañeros del Dr. Ebihara, Hiro Miyamoto y Mikiko Ebihara se trasladan al futuro probando las cualidades del arma. Ésta circunstancia es aprovechada por Michi Yoshida, descendiente de quien originalmente codiciaba la espada, para matar al Dr. y arrebatarle a Daikatana. Con ella en su poder, viaja al pasado y atribuyéndose la autoría de la vacuna contra el SIDA, comienza un imperio económico que devolverá a su familia la gloria perdida. Cuando Hiro y Mikiko llegan al futuro y descubren lo que ha sucedido, comienza la búsqueda de Daikatana, en un intento de vengarse y restaurar el pasado.

La historia se desarrolla a lo largo de cuatro periodos históricos diferentes: el Japón futurista ya mencionado, la antigua Grecia del 1200 A.C., Noruega en el 560 D.C. y el San Francisco del ya no tan lejano 2030. Sin duda, Daikatana es un juego ambicioso. Ofrece cuatro entornos completamente diferentes, con enemigos y armas correspondientes a cada momento histórico. Además, otros dos personajes acompañarán a Hiro en sus aventuras. Uno será Mikiko, mientras que el segundo es una criatura que responde al nombre de Superfly. Ion Storm asegura haber trabajado a fondo la IA para que no sean meros comparsas, sino que la interrelación con el protagonista funcione adecuadamente y se integre dentro de la historia. Lo mismo puede decirse de la colección de enemigos –de amplísima variedad–, aunque con el objetivo de ponérselo lo más difícil posible.

Por supuesto, Daikatana cuenta con un modo multijugador. Ion Storm publicó hace unos meses una demo jugable de Daikatana, pero sólo para jugar en red, por lo que dice poco de cual será el resultado final del juego. En cualquier caso, pronto –si no se produce un nuevo retraso– se despejarán las dudas.

Daikatana

Editor: Ion Storm/Eidos
Distribuidor: Proein

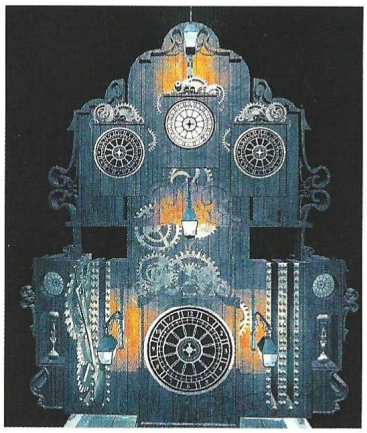
Time Machine

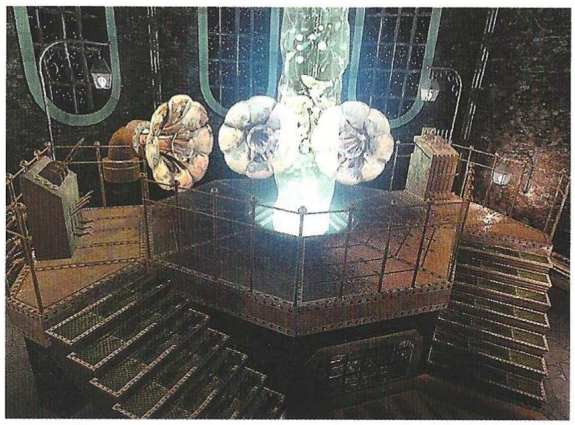
H.G. Wells, un visionario, ofreció a la humanidad una visión sobre los viajes en el tiempo, una quimera que quizás no sea tan disparatada como muchos piensan. Ahora él mismo es víctima de su propia invención en Time Machine.

Un futuro muy lejano

¿Quién no ha soñado alguna vez con viajar al pasado, o al futuro, y poder ser testigo de algunos de los hechos históricos más importantes de la humanidad? O quizás, poder ver la infancia de algún personaje, incluidos nuestros padres o abuelos y poder comprobar si las "batallitas" que nos cuentan son reales... La temática de los viajes en el tiempo siempre ha sido un clásico dentro de la literatura fantástica, e incluso ha inspirado películas tan divertidas como la saga de Regreso al Futuro.

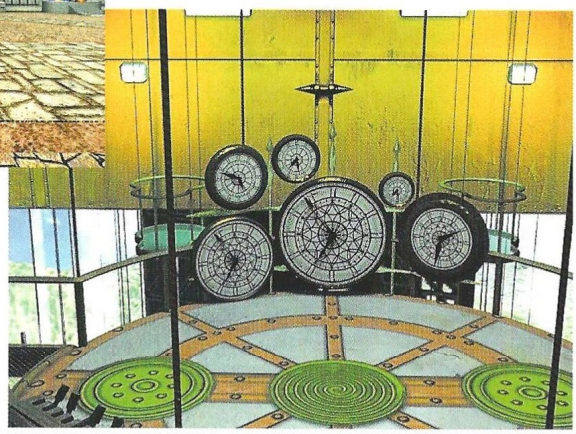
Ahora podremos disfrutar de esta experiencia, aunque sea sólo en nuestros ordenadores, de la mano de Cryo, que en breve sacará al mercado Time Machine, un juego basado en la obra de H.G. Wells. De hecho, este juego cuenta con la presencia del mismo Wells, que será el protagonista al que deberemos ayudar para encontrar su famosa máquina, que ha perdido tras viajar al futuro, más concretamente al mismísimo año 800.000.

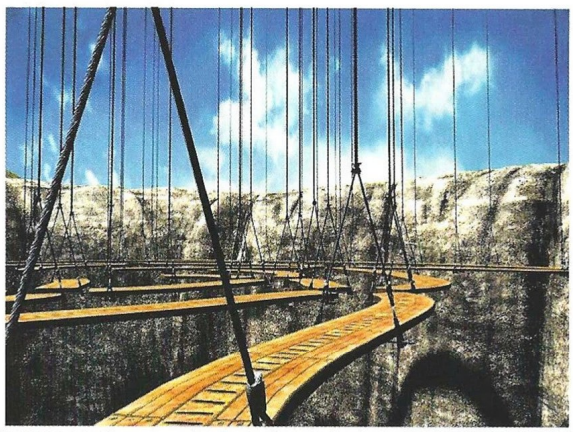




El punto fuerte de este juego, además de su atractivo argumento, será la ambientación, con atmósferas repletas de misterio. Mediante una combinación de escenarios pre-renderizados, y el uso de una nueva tecnología llamada Warp, podremos ver unos bellos escenarios por los que iremos viviendo diferentes aventuras. Este será otro de los puntos clave de este juego, ya que podremos jugar varias veces a este juego sin vivir las mismas escenas, es decir, que lo que vayamos haciendo condicionará el desarrollo del juego, y no siempre será igual.

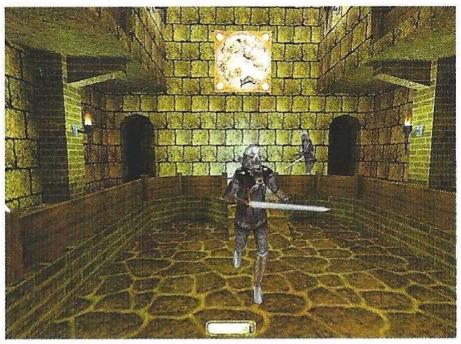
Nuestro héroe irá cambiando de edad según vaya pasando por diferentes épocas, cosa que también influirá de manera muy importante en el desarrollo del juego y en nuestra capacidad para resolver distintas situaciones. Por otra parte, hay que destacar que la inteligencia artificial de los personajes estará muy cuidada, llegando a extremos sorprendentes. Para ellos tendremos que esperar aún unas semanas.





Time Machine

Editor: Cryo
Distribuidor: Friendware



Thief II: The Metal Age

Ladrón reincidente

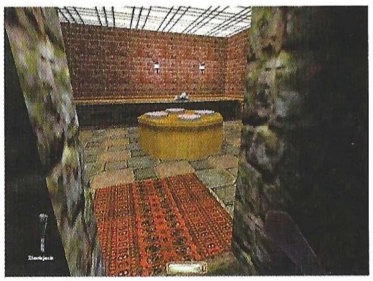
Thief fue uno de los éxitos sorpresa de 1998. Un juego de acción –por decir algo– en primera persona que, partiendo de un planteamiento innovador consiguió atraer la atención del mercado por encima de las expectativas de sus propios creadores. En el papel del ladrón Garret, superabas misión tras misión evitando los conflictos cuerpo a cuerpo, moviéndote entre las sombras y siendo cauto y sigiloso al máximo. Todo ello en un entorno del medievo al que se añadían ciertos elementos de fantasía y ciencia ficción. En aquel entonces, no estaba nada claro el atractivo que un juego de estas características podría tener para el usuario acostumbrado a disparar a todo lo que se mueve, por lo que se procuró equilibrar el aspecto "sigiloso" del juego con misiones más orientadas a la exploración y la aventura.

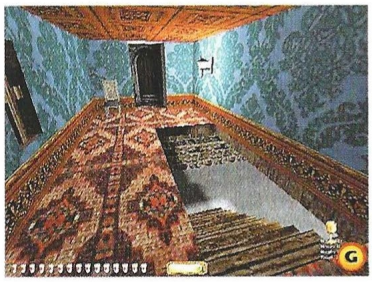
Han pasado un par de años desde los acontecimientos descritos en Thief. Hay un nuevo gobernante en la ciudad y está dispuesto a limpiar las calles de todo elemento indeseable, lo que pasa por poner en cuarentena los más elementales derechos civiles. Semejante situación no beneficia a nuestro ladrón favorito, ni la aparición de una nueva secta conocida como los Mechanists, del lado del nuevo amo de la ciudad, ni las ya conocidas batallas entre los Hammerites y los Trickster, ni el hecho de que el gobernador tenga un oscuro interés personal en Garret...

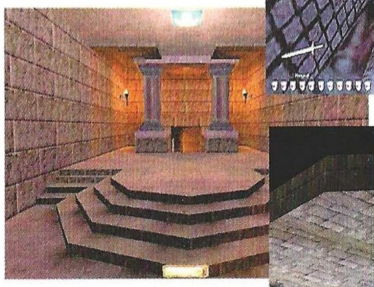
Dos de los aspectos más reseñables del título original eran el anacrónico concepto de "alta tecnología" que se mostraba y el excelente diseño de niveles. Con la seguridad que da el partir de un concepto original y sólido, Looking Glass ha querido llevar más lejos las ideas que aparecían en Thief. Así, uno de los artilugios más sorprendentes que aparecen en The Metal Age es el ojo mecánico de Garret. Será capaz de sacárselo y arrojarlo a una habitación donde quiera observar que sucede sin necesidad de entrar él mismo. En cuanto a los niveles, prometen ser más variados que en el título anterior. Se han dejado de lado los monstruos en favor de un mayor número de oponentes humanos, aún sin eliminarlos por completo. Y las situaciones a las que Garret ha de hacer frente incluirán, además del robo, actividades tan lucrativas como el secuestro o llevar a cabo una operación para incriminar a un tercero.

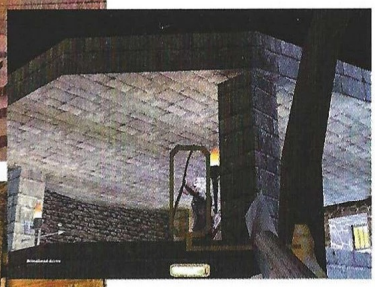
Thief II: The Metal Age utiliza el motor gráfico ya visto en el primer título y en el laureado System Shock 2, con sus correspondientes modificaciones para mantenerlo al día. Y debería finalizar su desarrollo durante el primer trimestre de 2000.

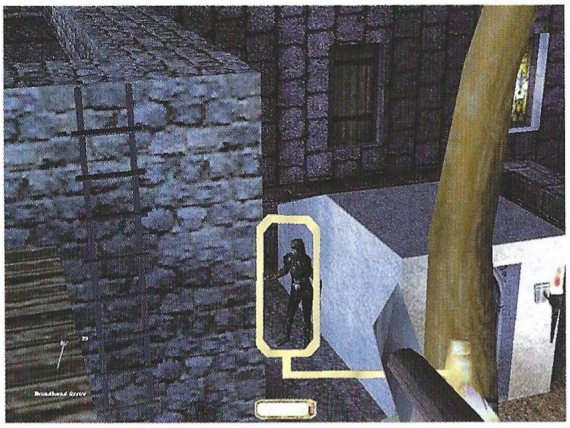
Las buenas ideas se reproducen como hongos. Pero no ha habido ningún competidor para el título de Looking Glass hasta que ellos mismos han puesto en marcha su secuela..





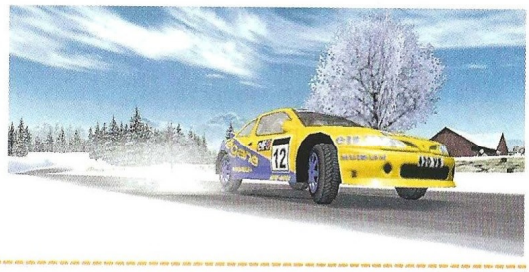






Thief II: The Metal Age

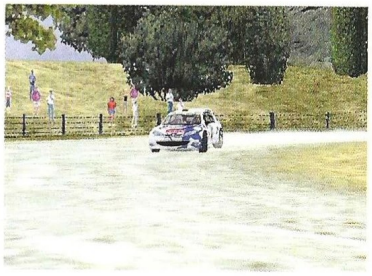
Editor: Looking Glass Studios/Eidos
Distribuidor: Proein



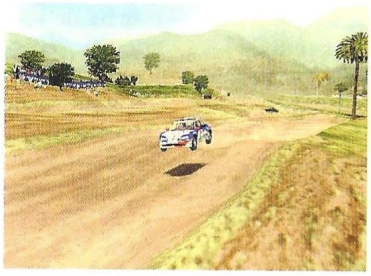
Rally Masters

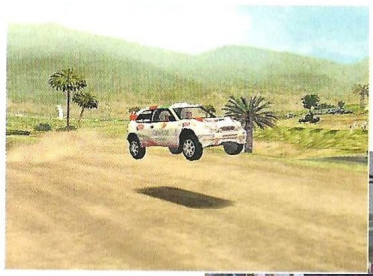
Curva a la izquierda, curva a la derecha, barro, hielo. Todo esto y mucho más en un juego de conducción que nos puede dejar con la boca abierta por muchas razones.

Muchos caballos de potencia



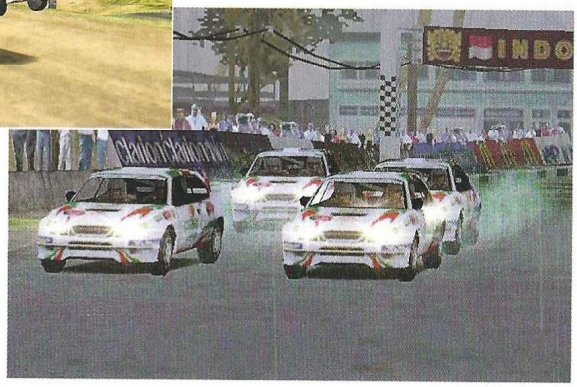
Lo que podremos vivir en este juego es algo que en la vida real, solo unos pocos pueden gozar. Ponerse a velocidades de vértigo, por caminos de cabras, derrapar, frenar y acelerar a tope con coches que valen muchos millones de pesetas, y poner perdido de barro estas maravillas de la mecánica sin miedo a rallar la chapa o a que nos multen por velocidad indebida o conducción temeraria.



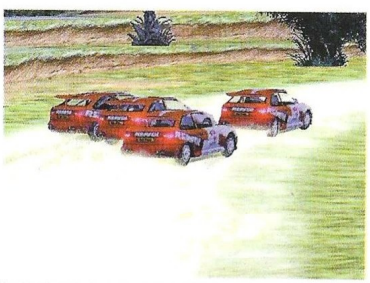


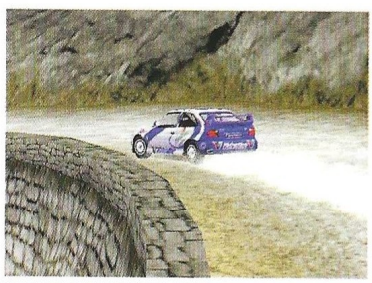
Todos los que disfrutan de los coches han soñado alguna vez con ponerse al volante de una de estas maravillas. Emular al campeonísimo Carlos Sainz y darles de una vez lo que se merecen a McRae, Auriol, Kankkunen y compañía. Todo eso y más será posible con Rally Masters, el nuevo lanzamiento de Infogrames sobre el competitivo y emocionante mundo de los campeonatos mundiales de rallies.

Rally Masters permitirá elegir entre un total de 30 pilotos reales, y entre 17 coches, ya sean actuales o clásicos de hace años. Cada uno de los coches estará fidedignamente reproducido, con más de 1.400 polígonos cada uno, mientras que los circuitos serán representados por más de 60.000 polígonos. Con esta elevada cantidad, es de imaginar que la calidad gráfica de este juego será muy alta, y además podremos ver efectos especiales como transparencias en los cristales, reflejos en las carrocerías, humo, barro, etc.



Por supuesto, podremos correr bajo diferentes condiciones atmosféricas, ya sea con lluvia, nieve, hielo, niebla, y por supuesto, con espléndido sol. Además, tendremos la oportunidad de correr de día y de noche. Para rematar el gran realismo de este juego, podremos elegir todos los elementos de nuestro coche, desde las ruedas a los frenos. En Rally Masters habrá cuatro diferentes tipos e juego, que se desarrollarán en un total de 46 circuitos. Todo ello, dentro de muy poco en nuestros ordenadores.





Rally Masters

Editor: Digital Illusions
Distribuidor: Infogrames

Soldier of Fortune

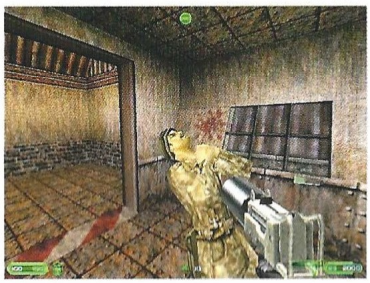
El tema de las licencias es curioso. Soldier of Fortune es el nombre de una conocida publicación estadounidense de corte bélico, dirigida a aquellos apasionados de las armas y conflictos bélicos en general.

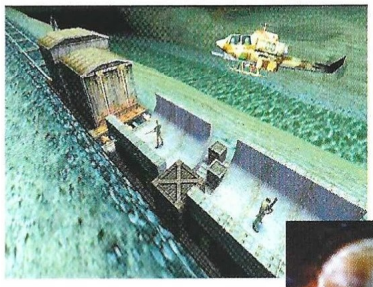
Gore y militarismo

John Mullins, el personaje central del juego del mismo título, no es una creación ficticia. Es un ex operativo de las fuerzas especiales norteamericanas y ha aportado su asesoramiento, además de su imagen, para que SOF sea un título realista dentro de lo que se puede esperar en un producto de esta clase. Y Soldier Of Fortune es un juego que toma prestada la filosofía de los juegos de acción táctica basada en equipos para aplicarlo a un frenético "shooter" en primera persona.

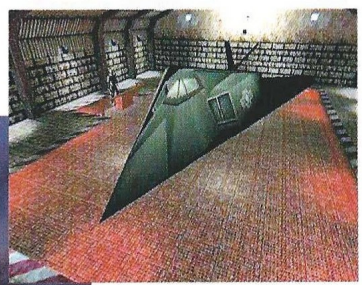
Esta amalgama de elementos son los que conforman la primera incursión de Raven fuera del mundo de la fantasía que tan bien supo desarrollar con sus series Hexen y Heretic. En el juego, John Mullins es un operativo de las fuerzas especiales que ocasionalmente presta sus servicios al gobierno norteamericano. Cuatro cabezas nucleares han sido robadas y a él le corresponde recuperarlas. Lo cual le llevará a más de veinte seis exóticas localizaciones en pos del material nuclear y los terroristas responsables. Si bien, el argumento no brilla por su originalidad, la idea de Raven es presentar escenarios similares a los que se pueden ver en juegos como Rogue Spear, pero con la diferencia de que Mullins ha de actuar en solitario. Así, diferentes situaciones llevarán al jugador desde el metro de Nueva York a las montañas de Siberia.

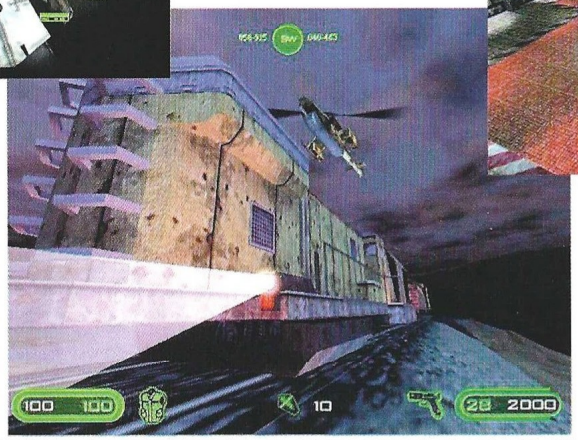
Para el desarrollo del juego se está empleando un "engine" que está dando mucho más de sí de lo que cualquiera podría esperar, el de Quake II. A pesar de que ya se pueden encontrar en el mercado otros motores gráficos más impactantes, el equipo de Raven ha añadido una serie de modificaciones para asegurarse de que presenta el mejor aspecto posible; entre ellas, el soporte para texturas de 32 bits y el motor de renderizado GHOUL que permitirá efectos como la localización de daños, que establece 26 zonas de impacto diferentes en el cuerpo de cada enemigo, reaccionando éste de acuerdo con ellas.





Al igual que en Half-Life, en SOF encontrarás un alto número de personajes no jugables con los que será necesario interactuar. Pero uno de los aspectos que más van a llamar la atención es el alto nivel de las escenas sangrientas contenidas en el juego. Si no hay contratiempos, Soldier Of Fortune debería acabar su desarrollo en los primeros meses de 2000 y llegar a las tiendas antes de que finalice el invierno.

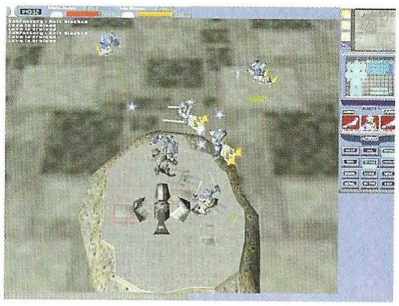




Soldier of Fortune

Editor: Raven Software
Distribuidor: Proein

Metal Fatigue



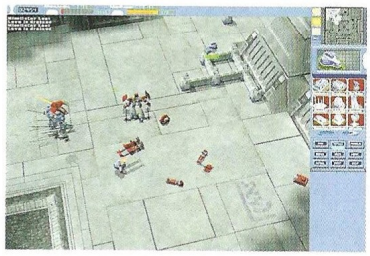
Zono Inc. añade con este juego algunas peculiaridades al modelo clásico de estrategia en tiempo real.

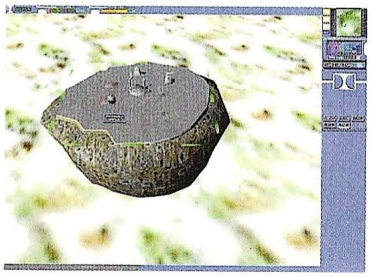
No es Mazinger Z, pero...

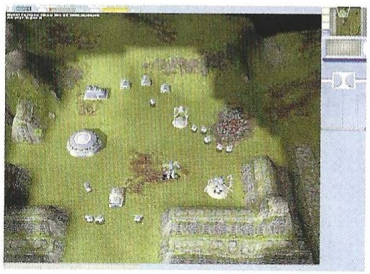
Tres corporaciones luchando por un extraño recurso alienígena. Este es el punto de partida de Metal Fatigue, un juego 3D de estrategia en tiempo real que, aunque no anuncia nada particularmente novedoso, puede llegar a ser suficientemente atractivo si se combinan adecuadamente todos sus elementos.

Estos son, además de la consabida recolección de recursos, construcción de unidades, planificación de estrategias y sus correspondientes batallas, el uso de fantásticos robots gigantes –combos– para las batallas, así como la existencia de tres niveles donde llevar a cabo el combate: la superficie de los planetas, el subsuelo y el espacio exterior.

La versatilidad en la construcción de los combos –piernas, brazos y torsos intercambiables–, ofrece numerosas y variadas posibilidades de combate, al igual que los diferentes entornos en los que tiene lugar. El juego se controla desde una vista aérea con posibilidad de desplazar la cámara 180 º en derredor y unos 30 en vertical. De la versión previa que hemos podido ver en CGW, destacaban en particular las excelentes animaciones de los combos, quienes están llamados a convertirse en las estrellas del juego. Sin embargo, todavía habrá que esperar unos meses antes de saber si será capaz de abrirse un hueco dentro del saturado mercado de estrategia.







Metal Fatigue

Editor: Zono Inc/Psygnosis/GT Interactive
Distribuidor: Virgin

Majesty: Sovereign of Ardania

Posiblemente casi nadie lo sepa, ya que este estudio casi siempre trabaja por cuenta ajena, pero crearon para Blizzard la expansión de Warcraft II, para New World Computing la de Heroes of Might & Magic 2, y así otros cuantos títulos.

¡Larga vida al rey!

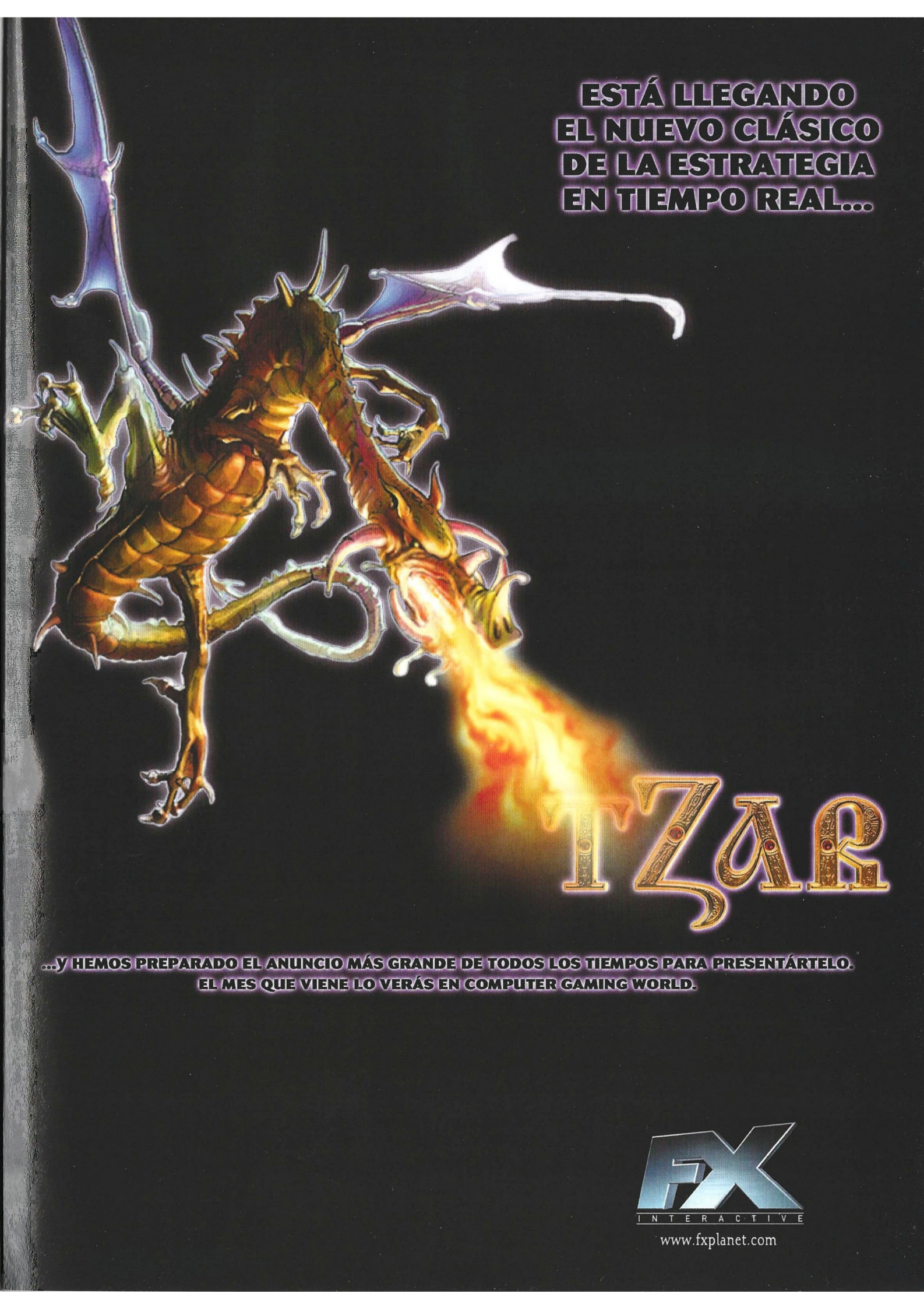
Pero a todo el mundo le llega la hora de hacer algo por su cuenta, y para Cyberlore el momento es precisamente ahora, con el inminente lanzamiento de Majesty, un juego de fantasía medieval en tiempo real que combina elementos de rol, acción, estrategia y aventura, todo ello de una forma bastante curiosa que no exige del jugador un control constante de unidades.

En el reino de Ardania, un soberano ha de lidiar con todos los problemas que surgen cada día, aunque estos problemas no son demasiado comunes: secuestros, hordas del mal, traiciones de aliados... Como rey, el jugador tendrá que construir edificios para cofradías de guerreros, ladrones y guardabosques, erigir templos y torres de hechicería, gestionar mercados y dirigir a sus héroes hacia la batalla a cambio de recompensas.

Esta especie de Heroes of Might & Magic en tiempo real y con un aspecto visual mucho más atractivo, estará en las tiendas en pocas semanas, ofreciendo a los aficionados al género una buena cantidad de misiones de dificultad creciente y una importante dosis de acción y magia, así como la posibilidad de jugar en Mplayer.com. El mes que viene os ofreceremos más información de este prometedor título.

Majesty: Sovereign of Ardania

Editor: Cyberlore
Distribuidor: Proein


ESTÁ LLEGANDO
EL NUEVO CLÁSICO
DE LA ESTRATEGIA
EN TIEMPO REAL...
TZAR
...Y HEMOS PREPARADO EL ANUNCIO MÁS GRANDE DE TODOS LOS TIEMPOS PARA PRESENTÁRTELO.
EL MES QUE VIENE LO VERÁS EN COMPUTER GAMING WORLD.
FX
INTERACTIVE
www.fxplanet.com

Parece mentira, pero hace ya siete años que Simon the Sorcerer se acercó por primera vez al ordenador de una forma tímida, cuando las aventuras de Sierra y LucasArts estaban en pleno apogeo. Casi sin querer, este hechicero adolescente se coló en muchas máquinas exudando hormonas por los cuatro costados, y ha arrastrado muchos seguidores desde entonces. Dos años más tarde llegaría la secuela, y Adventure Soft no dejó nunca de recibir cartas pidiendo más. No en vano, entre ambas entregas se habían vendido más de 600.000 ejemplares.

Cinco años ha costado. Cinco años y muchos cambios. Adventure Soft ha pasado a convertirse en una compañía editora, y es el estudio Headfirst Productions el que ha desarrollado por fin Simon the Sorcerer 3D, después de tirar a la basura los diseños de lo que habría sido la tercera entrega de la serie en 2D por falta de medios y una empresa que lo comercializase.

Afortunadamente todo sigue en manos de los Woodroffe: Mike –el padre–, Tricia –la madre– y Simon –la indudable estrella de la familia–. Afortunadamente porque hay cosas que no han cambiado con el tiempo, como el disparatado, ácido, sarcástico y a veces mezquino sentido del humor que hace imposible reprimir la carcajada mientras se viven las aventuras de Simon. Pero para adentrarse adecuadamente en Simon the Sorcerer 3D, es imprescindible retroceder en el tiempo y conocer quién es este personaje, como llegó al mundo donde se desarrolla el juego, y qué le ocurrió al final de la segunda entrega de la serie para que esta tercera comience como lo hace.

Antecedentes

En Simon the Sorcerer, el perro de un mago llamado Calypso atrajo a un adolescente saturado de hormonas y con una visión muy particular de la vida, hacia un portal mágico que le llevó a un mundo de fantasía repleto de personajes imposibles con problemas harto estúpidos. Allí tuvo que enfrentarse a Sórdido, un malévolo hechicero que pretendía dominar el mundo. Todo parecía haber terminado cuando Sórdido murió al final del juego.

Pero como siempre, los malos vuelven, incluso desde el Más Allá. En Simon the Sorcerer II: el León, el Mago y el Armario –un título muy cortito–, Sórdido hizo que Simon viajara a su mundo una vez más como parte de su infame plan para dominar el universo. Tras una desesperante odisea en la que tuvo que rescatar a la sobrina del mago Calypso, Simon perdió la vida, y Sórdido consiguió lo que quería...

El presente

¿O no? La verdad de lo que sucedió es que el cuerpo y el alma de Simon quedaron separados. Calypso, ayudado por la guerrera Melissa Leg, lleva el cuerpo de Simon al Templo de la Vida, donde es posible reunir a un difunto en

El regreso de un clásico

Simon the Sorcerer 3D

Las hormonas nunca mueren

cuerpo y alma tras una ceremonia que dura siete días y siete noches. Sin embargo Simon no sabe nada de esto. Al principio de Simon the Sorcerer 3D, simplemente se despierta sobre una lápida en un lugar frío cuyas paredes dicen "Cámara del renacimiento". Está encerrado, y no tiene la más mínima idea de cómo ha llegado allí.

Después de dejarse las cuerdas vocales pidiendo auxilio, Simon se acerca a una palanca que hay en la sala y... voilá, se le aparece el hada madrina más fea que habría imaginado nunca. Bueno, la verdad es que no es tan horrible, pero Simon esperaba un hada más "vigilanta de la playa". Ella se ocupa de guiar a Simon durante este primer nivel del juego, donde el personaje aprenderá a usar y manipular objetos y, en general, el uso del interfaz. Una vez superadas las pruebas que debe afrontar en el templo, Simon sale al exterior para descubrir que aún le falta algo para estar completo: tiene que comerse un melocotón del Melocotonero de la Vida, pero no puede hacerlo hasta que la fruta caiga del árbol. Si la coge él, alguien morirá en algún lugar del mundo para restaurar el equilibrio.

También recibe una carta de Calypso de manos del sacerdote del templo, y en ella, su odiado mentor le indica que debe reunirse con él en la ciudad de Poliganis, al norte del templo... Y hasta aquí podemos escribir, porque continuar sería destripar totalmente el guión y el desarrollo de esta aventura. Baste decir que un viejo conocido de Simon, el Swampling, ha desaparecido, y que Sórdido sigue con sus planes para dominar el universo.

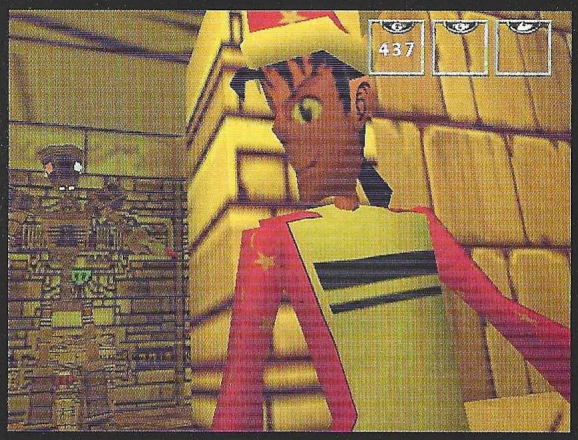
Una difícil transición

El equipo dirigido por los Woodroffe supo que tenía que dar el salto al entorno 3D cuando nadie quiso financiar ni distribuir lo que habría sido la tercera entrega 2D de la serie. Sin embargo, nadie había hecho en ese momento una aventura 3D en tiempo real, sin escenarios prerenderizados, al menos no con el concepto que existía entonces de las aventuras –estamos hablando de finales del año 96, principios del 97–.

Ante la disyuntiva de abandonar el género y ponerse a desarrollar algo más comercial, o bien continuar y hacer el intento de saltar a 3D, optaron por la segunda opción. No tenían recursos ni tiempo para desarrollar un engine 3D, así que compraron los derechos de uso del engine NetImmerse 3D, que entonces se estaba utilizando también para crear Prince of Persia 3D. A él tuvieron que aportar su propio granito de arena, ya que tal y como estaba no servía para una aventura gráfica. Lo hicieron con AGOS3D, un engine específico para aventuras que se combinó a las mil maravillas con NetImmerse 3D.

El resultado es el híbrido perfecto: un entorno 3D que se genera en tiempo real, con iluminación y sombras en tiempo real,

Los mismos cursores que sirven para mover a Simon, manipulan también la cámara cuando se activa el modo en primera persona



LOS DE SIEMPRE

Aquí están los personajes que han sobrevivido a las dos aventuras anteriores: Simon –el desesperante adolescente saturado de hormonas–, Swampy –la depresiva criatura de los pantanos que prepara el pote más asqueroso que se ha creado jamás, padre de cientos de hijos, propietario de un imperio de restaurantes de comida rápida–, Calypso –viejo mago totalmente senil que ha enseñado a Simon toda la magia que conoce, lo que explica muchas cosas–, Runt –fiel siervo de Sórdido, conocedor de algún oscuro secreto de Melissa–, y Sórdido –el malo maloso de toda la serie–.

elementos imprescindibles de una aventura de Simon the Sorcerer: conversaciones, animaciones, puzzles, inventario, conjuros, manipulación de objetos y una alta exigencia del uso del cerebro por parte del jugador –bueno, y también mucha imaginación en algunos casos–.

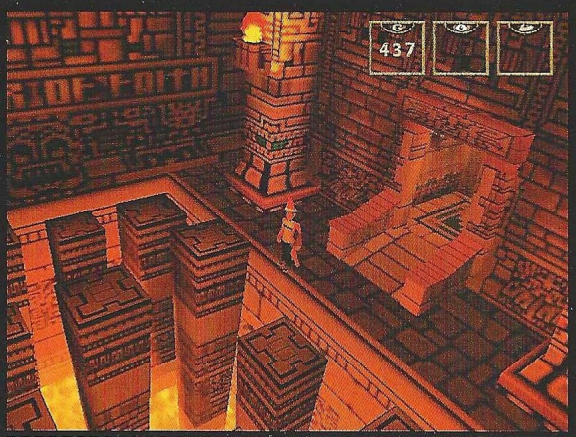
Prueba superada

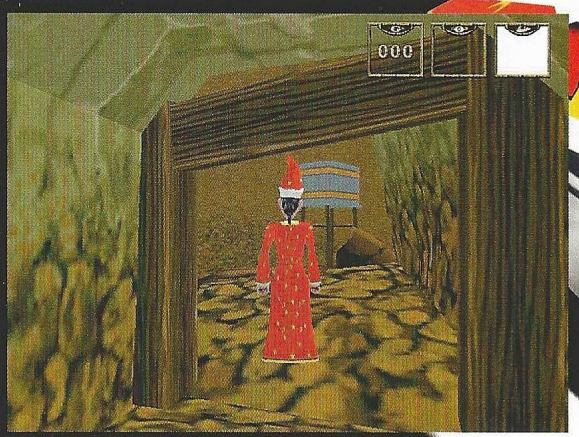
El uso de un entorno 3D abría muchas posibilidades en todos los aspectos de la aventura: puzzles diferentes, nuevas situaciones y aproximaciones a problemas comunes del género... Pero también planteaba un problema vital, el interfaz. El jugador de aventuras está acostumbrado a no despegarse del ratón para todo. Pues bien, en Simon the Sorcerer 3D sólo tendrá que utilizarlo para instalar el juego. El resto son teclas; pocas afortunadamente.

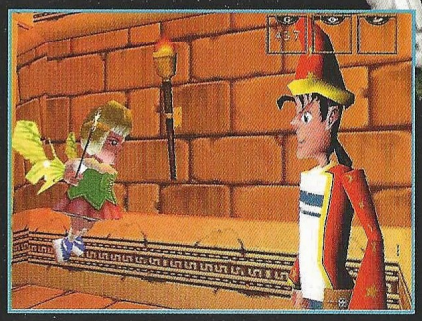
Los mismos cursores que sirven para mover a Simon, manipulan también la cámara cuando se activa el modo en primera persona, la tecla de acción tiene múltiples usos en función de la situación en que se encuentre Simon, y algunas teclas más sirven para acceder al inventario, usar objetos, correr y gatear.

Solucionado esto, el diseño de los puzzles estaba completamente abierto al entorno 3D, desde colocar unas gemas de colores en una secuencia determinada para desactivar un robot, a puentes invisibles, seleccionar las estrofas de una canción para abrir una puerta, rescatar héroes secundarios

mejoras y reducciones dinámicas del nivel de detalle, un sistema de partículas, niebla volumétrica, transparencias, reflejos, y todo lo que la tecnología 3D apoyada en Glide, OpenGL, Direct 3D y 3Dnow puede ofrecer. El otro componente del híbrido son los







tras una compleja secuencia de situaciones muy dispares y muchas otras cosas.

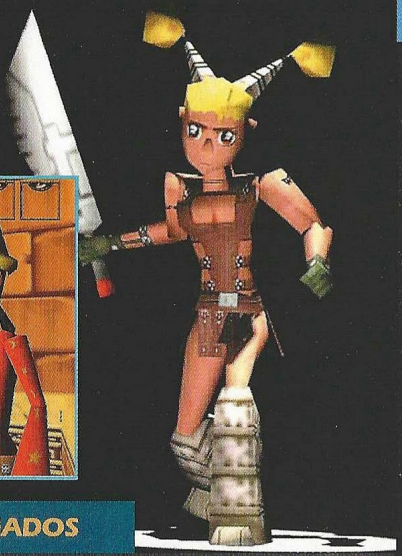
La clave del éxito

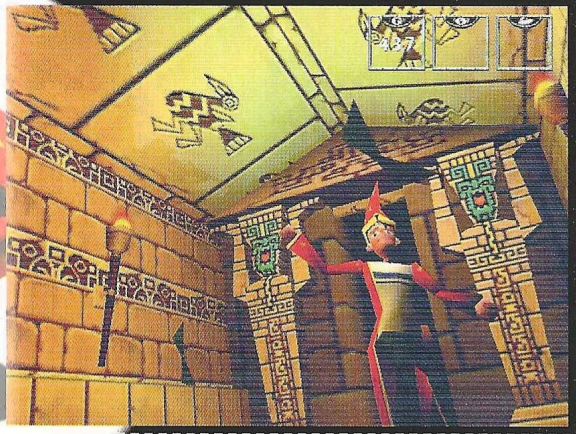
Pero si por algo se caracterizaron las dos entregas anteriores de Simon the Sorcerer, es el brillante humor que demostraban los diálogos. El derroche de ingenio sigue patente en esta nueva aventura, como si nada hubiera cambiado a excepción de los tiempos y lo que ha sucedido durante su transcurso. Hay muchas cosas a las que Simon Woodroffe no ha permanecido ajeno a lo largo de estos años, y muchas de ellas se han visto reflejadas en diversos momentos del juego.

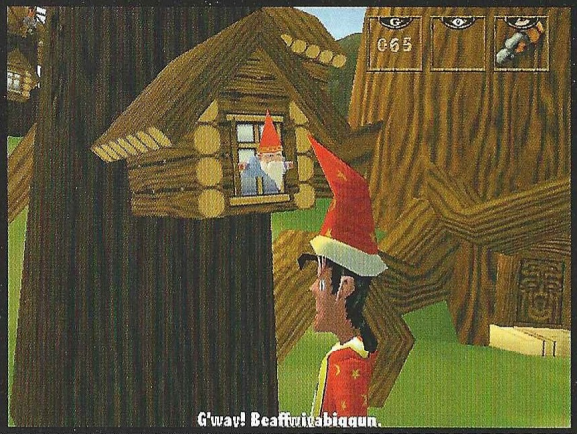
Las referencias a la voluptuosa Lara Croft se producen en varias ocasiones, siempre en tono de admirativa burla; las hormonas de Simon, más disparadas que nunca, se traducen en decenas de picantes diálogos que nunca alcanzan la grosería –sólo a través de la imaginación del jugador–; la existencia de un rey de los enanos al que sus súbditos llaman "the Dwarf Formerly Known as Prince" –el enano anteriormente conocido como príncipe– habla por sí misma; unos diálogos para besugos entre Simon y un enano con casco recuerdan inevitablemente al leñador del primer juego; los intentos de Simon para ligar con Melissa se remontan a sus escarceos con la princesa que después resultó ser una cerda –la hembra del cerdo, se entiende–; en fin, todo un lujo de diálogos que no dejan al jugador indiferente. Simon se mete incluso con Hasbro a la menor oportunidad, y eso que es

LOS RECIEN LLEGADOS

Melissa Leg, la guerrera, oculta algún terrible secreto tras esa voluptuosa apariencia que tanto gusta a Simon. Quizá Simon la hubiera preferido a ella como hada madrina, porque la que tiene usa zapatos con plataformas y parece una versión en miniatura de una fondona señora del Tirol. El hada siempre intenta ser amable con Simon, pero nadie le dijo la paciencia que tendría que tener. También hay un golem, están los enanos esclavos de los dragones, los cazadores de gnomos, los gnomos, los sacerdotes del templo...

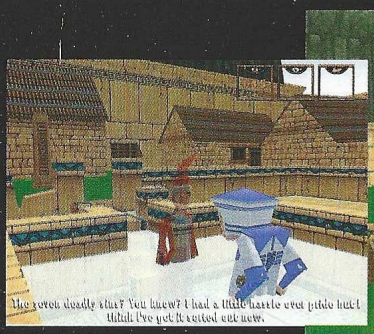






Las hormonas de Simon, más disparadas que nunca, se traducen en decenas de picantes dialogos que nunca alcanzan la grosería

Quienes jugaran las dos aventuras anteriores encontrarán viejos conocidos y situaciones que les provocarán una extraña sensación de "deja vu"

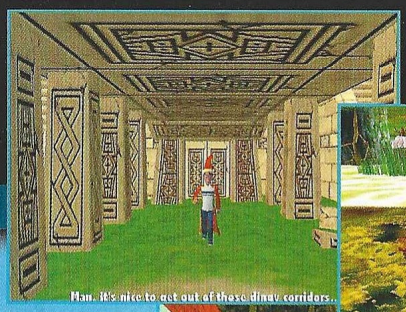


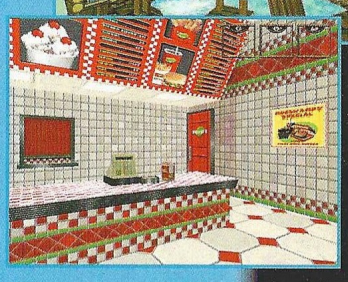
Hasbro quien edita el juego para Headfirst Productions.

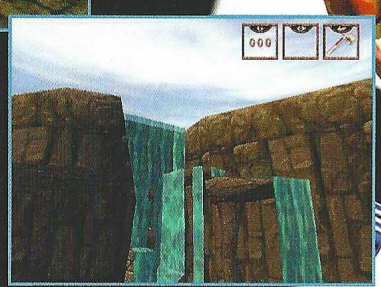
Reminiscencias del pasado

No es necesario haber jugado las dos aventuras anteriores para seguir sin problemas el argumento de Simon the Sorcerer 3D, pero quienes lo hicieran, encontrarán viejos conocidos y situaciones que les provocarán una extraña sensación de "deja vú". El swampling, los gusanos de la madera, el explorador que queda atrapado en su propia excavación y que tiene un detector de metales, los goblins, los magos, Calypso, Sórdido, Runt y muchos otros, han sobrevivido al paso del tiempo.

También hay muchas novedades, y parodias de personajes conocidos, cuentos clásicos, series de televisión... El hermano de Jack está esperando con su vaca para que alguien le regale unas judías, hay un concurso de tiro al gnomo,



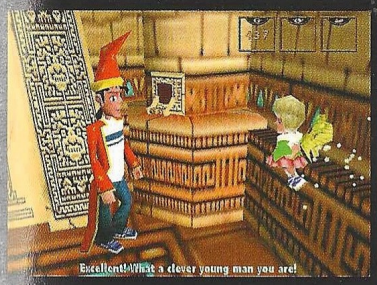


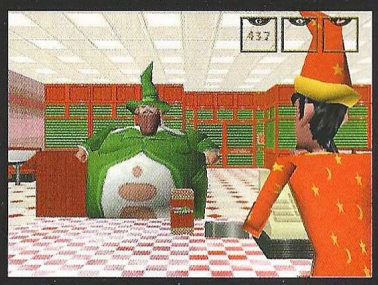


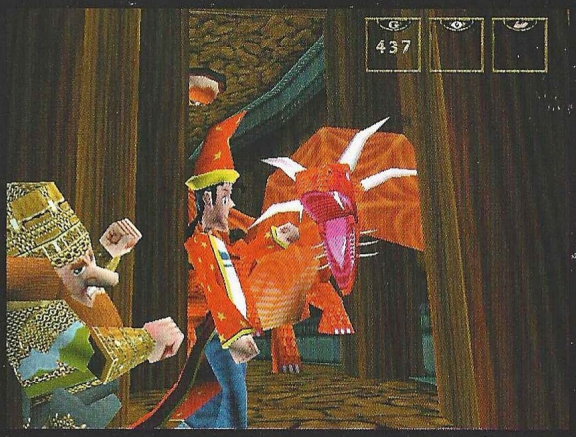
ZONAS DE JUEGO

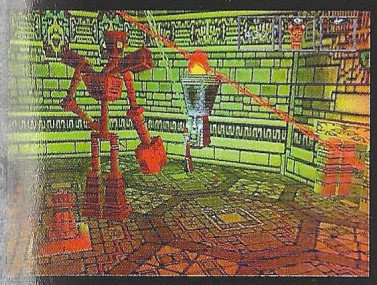
Desde el Templo de la Vida hasta llegar a Nexus –donde se oculta Sórdido y se descubre la verdad acerca de Swampy–, Simon recorrerá muy diferentes entornos que incluyen un idílico cañón repleto de verdes praderas, la ciudad de Poliganis –moderna hasta el límite, con máquinas de discos en el pub y un McSwampy's–, las minas de los dragones y los enanos, los pantanos, un castillo, y todos los medianos y pequeños lugares a los que se accede desde ellos.

Simon the Sorcerer ha sabido conservar su esencia a pesar del cambio de entorno gráfico





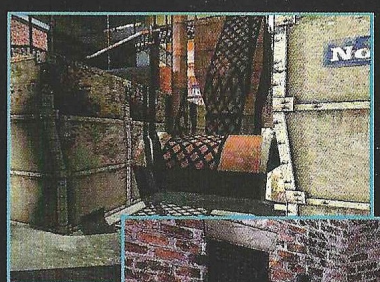


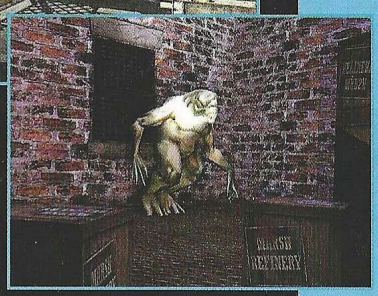


un puente que sólo se puede cruzar desde el otro lado, un caballero que no puede cruzar un puente... Resumiendo, estamos ante el glorioso retorno de Simon the Sorcerer, que ha sabido conservar su esencia a pesar del cambio de entorno gráfico y ha resuelto el interrogante que nos veníamos planteando desde hace mucho tiempo: ¿cuál será el futuro de las aventuras? Pues bien, este juego lo es, igual que lo son otros como Gabriel Knight 3 y The Nomad Soul. Eso sí, cada uno en su sitio y con sus claras diferencias.

Simon the Sorcerer 3D es la aventura que todos los aficionados al género y a la serie estábamos esperando, aunque aún habrá que aguardar unos meses para poder jugar la versión definitiva. Lo que hemos visto en CGW era una versión preliminar que contenía todo el juego, algunas voces, los subtítulos y la formidable banda sonora, y podemos afirmar sin lugar a dudas, que realmente merecerá la pena.

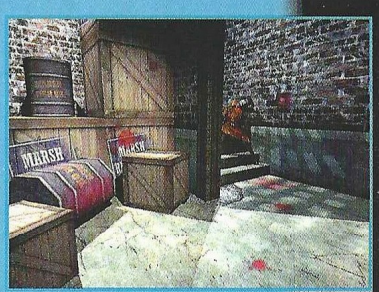
Habrá que esperar aproximadamente hasta el mes de Marzo para que el juego sea lanzado al mercado –esperemos que en castellano– para poder disfrutarlo en su plenitud.





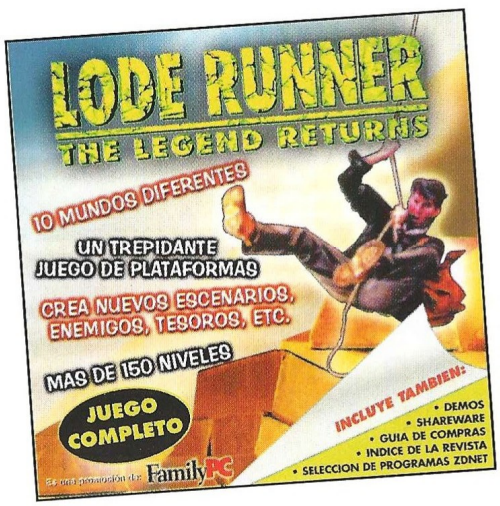
CALL OF CTHULHU

Muy posiblemente no sea éste el nombre del juego en que Headfirst ya está trabajando, pero desde luego será licencia de este juego de rol editado por Chaosium Inc., compañía que ha cedido los derechos en exclusiva a Headfirst. Cómo no, será una aventura 3D, aunque esta vez en primera persona, y tendrá como plataformas PC y PSX 2. Todo el horror de los mitos de Cthulhu, inspirados por la obra de Lovecraft, estará en este tétrico y prometedor juego que ya ha sido presentado a algunos posibles editores para firmar un acuerdo de distribución.



Este mes vas a necesitar más tiempo libre...

...para disfrutar de los dos programas completos en CD-ROM que te regala FamilyPC la revista donde además encontrarás las últimas novedades y todo aquello que más te gusta de la informática.



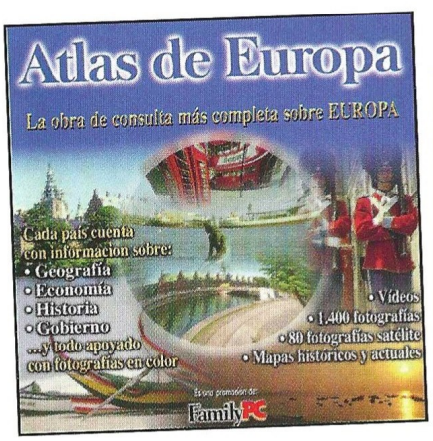
"Lode Runner. The Legend Returns"

Un trepidante juego de plataformas completo, con más de 150 niveles, que te ofrece la posibilidad de crear nuevos escenarios, enemigos, tesoros, etc.

ESTE CD ROM INCLUYE TAMBIEN

• DEMOS • SELECCION DE PROGRAMAS ZDNET • GUIA DE COMPRAS...

Envíanos una captura de pantalla con tu puntuación y podrás conseguir más regalos.



"Atlas de Europa"

Un programa con el que podrás hacer un fascinante recorrido por Europa. Cada País cuenta con información sobre geografía, economía, historia, gobierno... y todo apoyado con fotografías a color.

Otro programa completo en CD-ROM GRATIS

YA A LA VENTA POR SOLO 495 PTS.

FamilyPC

LA INFORMATICA PARA TODOS

Visita Nuestras Webs:

www.zdnet-es.com · www.gamespot-es.com

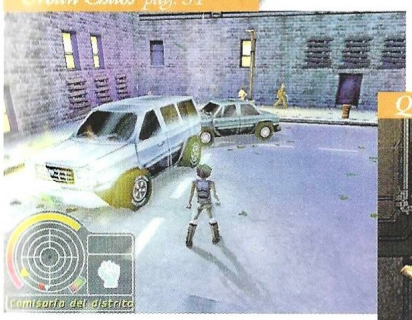
Para más información: 91 304

IMAGEN LIMITE

Reviews

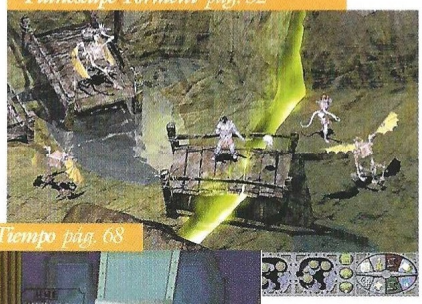
32 ..... Aventura/Rol
42 ..... Estrategia
54 ..... Acción
80 ..... Deportes
86 ..... Simulación

Urban Chaos pág. 54

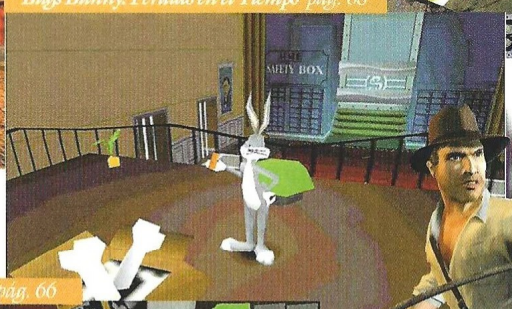


Quake III pág. 62

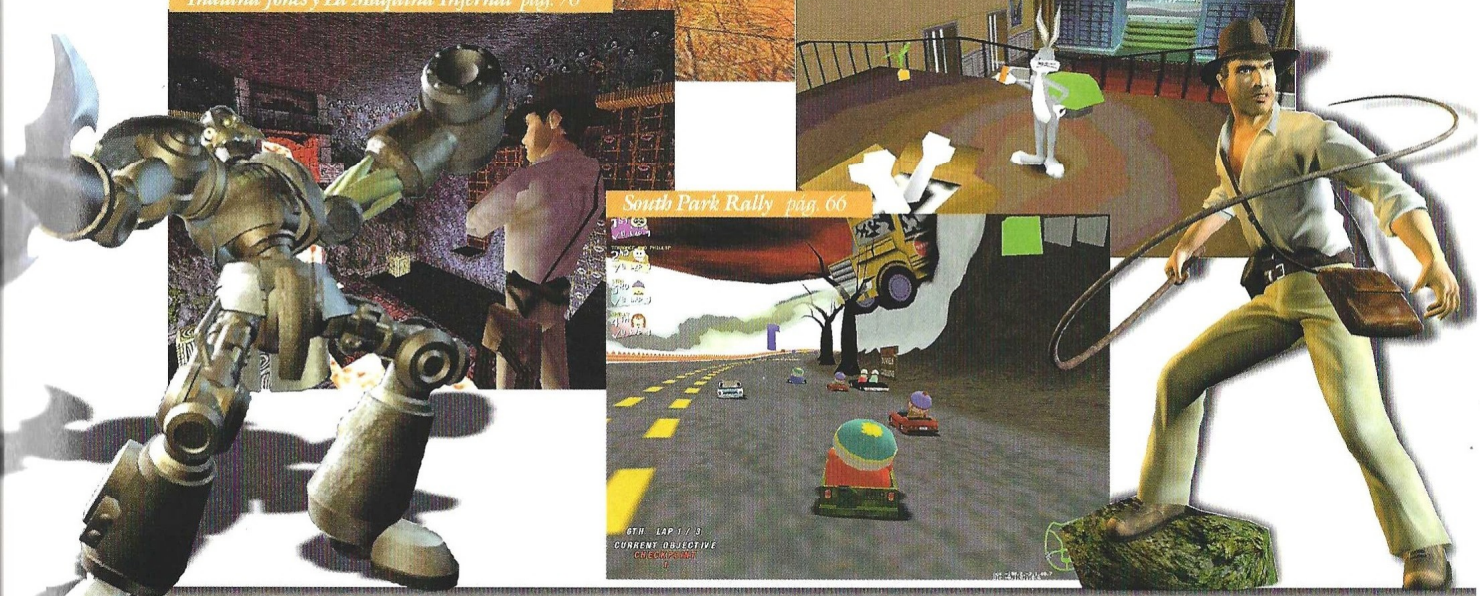
Planescape Torment pág. 32



Bugs Bunny: Perdido en el Tiempo pág. 68



Indiana Jones y La Máquina Infernal pág. 76



South Park Rally pág. 66

Así puntuamos en CGW

imprescindible

Entre 5 y 4 CD's, obtendrán esos escasos, pero memorables juegos en los que casi todo es realmente bueno. Son pocos, pero como dicen los gallegos, "haberlos, haylos".

muy bueno

De 4 a 3 se merecerán esos títulos de gran calidad a los que tan sólo les faltó la guinda final para haber obtenido el codiciado sobresaliente. Aún así merece la pena seguirles la pista.

bueno

El segmento de 3 a 2 quedará reservado a producciones que, por extraños designios achacables a las musas de los programadores, resultaron poco afortunadas.

pasable

Bastante peor parados saldrán los que solamente obtengan de 2 a 1, es decir, suspenso total y absoluto. Pese a todo no son ni mucho menos los peor parados.

bajo mínimos

Los peor parados con diferencia serán aquellos juegos que obtengan menos de 1 CD, es decir, aquellos escasos, pero lamentables juegos en los que casi todo es un puro despropósito.

El Inmortal amnésico

Planescape: Torment

Baldur's Gate y su expansión fueron preludio a este magnífico juego de rol ambientado en el multiverso más interesante jamás creado por TSR: Planescape, donde la imaginación se dispara hasta sobrepasar límites desconocidos.

Planescape no es el universo clásico de TSR, es decir, no es un lugar cerrado como el mundo que presentara Tolkien en su Señor de los Anillos. Planescape propone un multiverso al más puro estilo Moorcock –autor entre otras de la serie de Elric de Melniboné–, una amalgama de diferentes universos que abarcan mundos de fantasía clásica, ciencia ficción, ocultismo y todo lo que se quiera poner en él.

Como nexo fundamental de este multiverso está Sigil, Ciudad de las Puertas, un complejo lugar desde el que se puede viajar a cualquier universo si se tiene la llave adecuada para abrir la puerta pertinente. En Sigil se dan cita viajeros de todos los planos y universos, así que es normal ver en sus calles a un demonio conversando pausadamente con un sacerdote o una pareja de enanos charlando amistosamente con un elfo.

¿Quién soy?

Sigil es también el lugar donde transcurre Torment, la odisea de un ser sin nombre que despierta sobre la losa de un mortuorio. No recuerda absolutamente nada de su pasado, y su único compañero al principio del viaje es una calavera parlante que flota sobre el suelo. El Sin Nombre tiene terribles cicatrices por todo el cuerpo, y su espalda contiene –grabado con el filo de una daga– un críptico mensaje y dos míseras pistas: busca a Pardo y recupera tu diario.

Este singular protagonista del juego posee una cualidad aún más extraña: no puede morir. Cada vez que cae en una reyerta, se despierta de nuevo en el mortuorio, algo que por desgracia no ocurre con sus compañeros de viaje. El objetivo, desconocido inicialmente, es descubrir que este hombre es un Inmortal, su nombre, y cómo ha llegado a la situación de partida del juego.

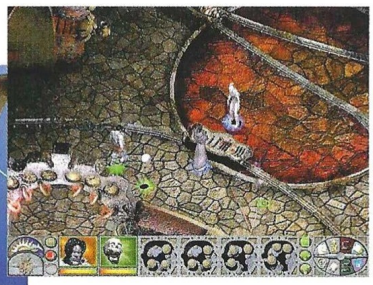
Eternos problemas

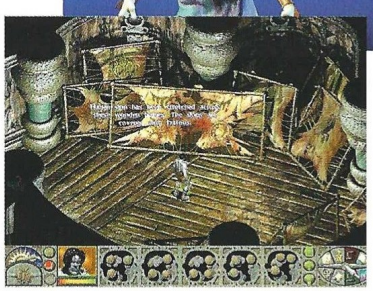
Planescape: Torment es la evolución lógica de Baldur's Gate, un juego más complejo y extenso que su predecesor con un aspecto visual mejorado y toneladas de diálogos que suman –junto a las descripciones y textos varios del juego– cientos de miles de palabras... En inglés. Sí, es uno de los grandes problemas del juego, como también lo son la velocidad irritantemente lenta cuando hay demasiados personajes en pantalla, la infame neblina de guerra que todo lo cubre y el lioso interfaz que más que ser una comunicación entre el usuario y la máquina, es un obstáculo entre ambos.

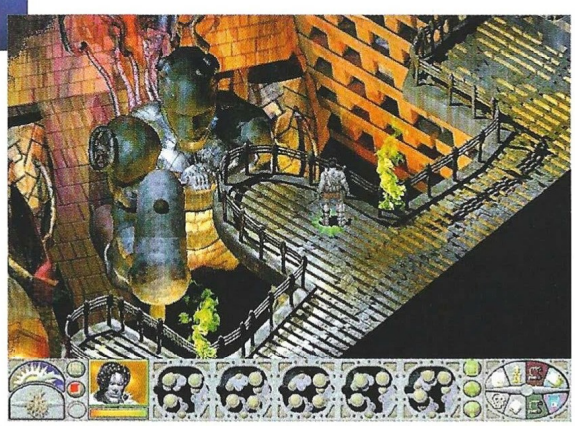
Aunque estos problemas puedan parecer bastante graves, no lo serán para el jugador de rol y aquellos que se pongan a jugar durante un par de horas. Automáticamente quedarán atrapados por la inmensa riqueza de la historia, las posibilidades del juego, los personajes, los hechizos, la presentación visual de Sigil y sus habitantes...

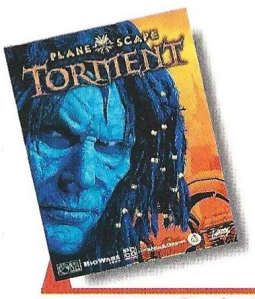
¿Rol?

Es posible sin embargo que todo esto suene a chino a más de uno, porque los juegos de rol no son precisamente el género más popular en España. En un juego de rol, el jugador asume el papel (o rol) de un personaje, aunque en el ordenador se suele dirigir a un grupo de ellos –hasta 6 en Torment–. Este personaje tiene una misión genérica que cumplir, o muchas pequeñas misiones que forman parte de una mayor. Todo esto le lleva a explorar nue-







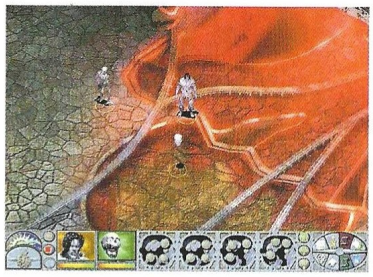


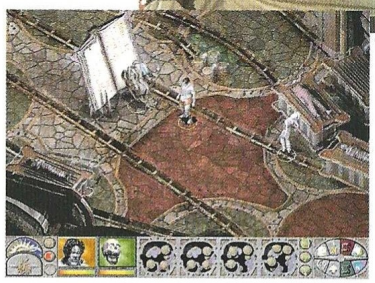
Precio: 7.990
Requerimientos: Pentium MMX 200, ratón, 32 MB de RAM, 650 MB en disco duro, SVGA con 4 MB de RAM, CD-ROM 8x, tarjeta de sonido, Windows 95/98
Nº de jugadores: 1
Editor: Black Isle/Interplay
Distribuidor: Virgin

vos lugares, conversar con personajes y luchar.

A medida que avanza en su misión, consigue experiencia en forma de puntos, lo cual le permite mejorar sus habilidades. En caso de utilizar magia –cosa que abunda en Torment– cada nuevo nivel de experiencia proporciona acceso a nuevos conjuros más poderosos que los anteriores. Tan breve resumen no hace justicia al juego de rol, pero harían falta bastantes páginas para dar a conocer algo tan apasionante en condiciones.

El que el interfaz de Torment sea complicado no quita para que también sea muy completo, desde el inventario a los mapas, pasando por el diario, los hechizos de mago y clérigo, las anotaciones, las pantallas de estadísticas de los personajes y todo lo que cabe esperar en un juego de este tipo.





El truco es...

Haz que la calavera libre la mayor parte de las batallas, es mucho más eficaz que el protagonista, sobre todo al principio del juego. No libres todos los combates con los rufianes de Sigil, huye siempre que puedas.

A diferencia de lo que sucede en otros juegos de rol de ordenador, las características de los personajes en Torment influyen notablemente en su relación con el mundo y otros personajes. A mayor carisma, más fácil es la comunicación con desconocidos, la sabiduría permite sacar conclusiones de algunas conversaciones, la inteligencia abre nuevas posibilidades de acción y conversación, y por supuesto fuerza, destreza y constitución, se aplican como siempre.

Las conversaciones son uno de los aspectos más brillantes del juego, ya que no se limitan a ofrecer exclusivamente posibilidades de diálogo convencionales, sino que permiten engañar, vacilar, hacer promesas y repetir los datos más importantes, que evidentemente quedan siempre registrados en el diario del personaje.

El único defecto vital –en cuanto a juego de rol se refiere– quizá sea la excesiva abundancia de combates inevitables antes o después, y lo fácil que es meterse en un berenjenal de difícil o imposible salida, así como la pérdida de uno de los compañeros de viaje y la imposibilidad de conseguir uno nuevo.

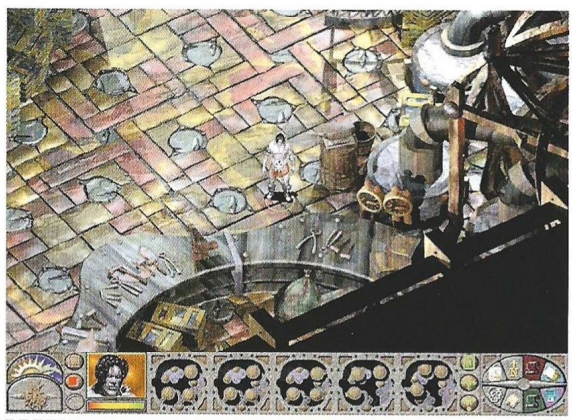
En cualquier caso, Planescape: Torment es la sublimación más gloriosa del rol en ordenador, acompañada por un magnífico aspecto visual, una banda sonora increíble y una ambientación soberbia. Tanto es así que todos los demás defectos se pueden incluso perdonar, aunque no hay que olvidar que los que afectan a la velocidad del juego, llegan a ser verdaderamente irritantes cuando se produce este problema.

Calificación

Planescape: Torment

Pros: El guión y la presentación visual de Torment son fabulosos, como también lo son los efectos de sonido, la banda sonora y la ambientación. Todo un imprescindible para los aficionados al rol.

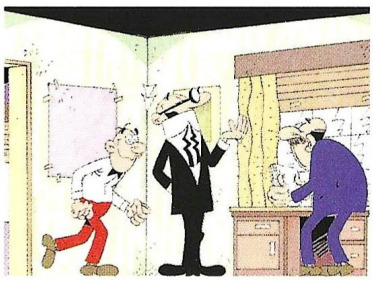
Contras: El juego tiene numerosos problemas técnicos, incluyendo bugs reconocidos en el propio archivo README de Torment, lo cual resulta un poco insultante.

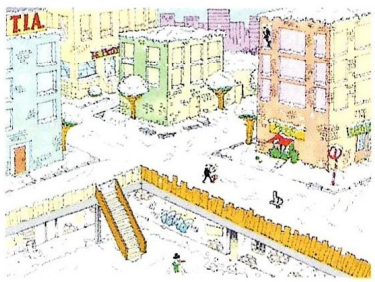


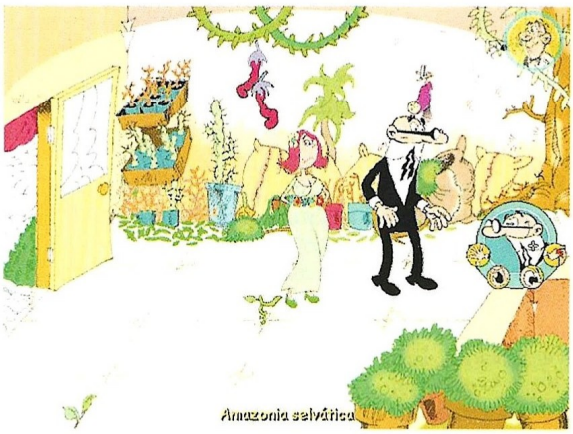
Con licencia para matar... de risa

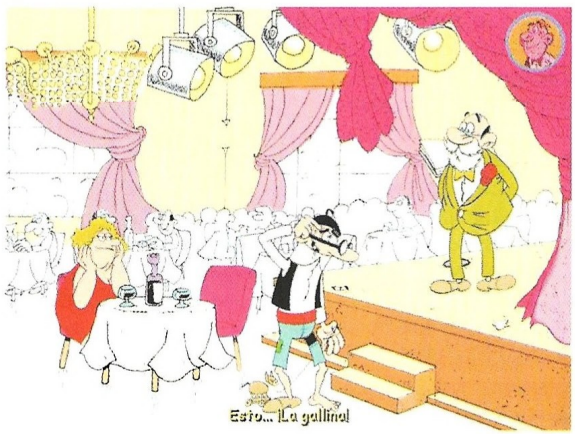
Mortadelo y Filemón: La Máquina Meteoroloca

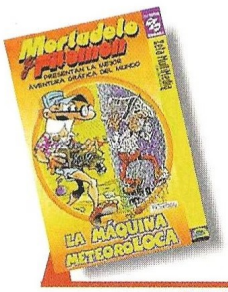
No es este el primer juego editado con los dos inmortales personajes de Ibáñez como protagonistas, pero sí desde luego el primero que les hace algo de justicia.











Precio: 3.995
Requerimientos: Pentium 166, 16Mb de RAM, Windows 95/98, SVGA, tarjeta de sonido, Cd-ROM 4x, ratón
N° de jugadores: 1
Editor: Zeta Multimedia
Distribuidor: Zeta Multimedia

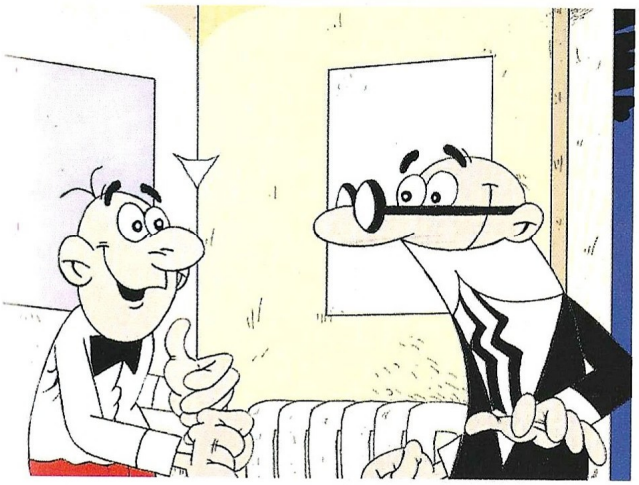
En efecto, es muy posible que los "jugones" más veteranos todavía recuerden un par de títulos que se editaron para los ordenadores de 8 bits con Mortadelo y Filemón como protagonistas; ambos juegos exploraban el campo de las plataformas, y aunque no se puede decir que fueran desafortunados, tampoco brillaron por su calidad ni por su originalidad. En realidad, lo peor que ofrecían era el hecho de no haber sabido captar la quintaesencia de los tebeos de Francisco Ibáñez; dicho de otra forma: el peculiar sentido del humor de las historietas de Mortadelo y Filemón brillaba por su ausencia.

Más recientemente Zeta Multimedia, los mismos responsables de la aparición del juego que nos ocupa, tuvo la brillante idea de realizar un nuevo intento de adaptar las andanzas de estos dos queridos personajes, esta vez como protagonistas de un juego para PC, "El Sulfato Atómico", que se internaba dentro de un género que, a priori, parecía más indicado para albergar las peripecias de los dos agentes de la TIA: el de las aventuras gráficas. Desgraciadamente el juego no respondió mínimamente a las expectativas que suscitó, entre otras cosas por su paupérrima calidad técnica, su poco afortunado guión, y de nuevo, por no haber sabido trasvasar la peculiar idiosincrasia de las aventuras de Mortadelo y Filemón de los tebeos al ordenador.

Pese a todo, tan mal no debió funcionar el juego, por que como decimos, Zeta Multimedia ha decidido embarcarse en la aventura –nunca mejor dicho– de realizar un segundo juego, que ha sido bautizado como "La Máquina Meteoroloca", y que de nuevo se interna en el género de las aventuras gráficas. Por fortuna os podemos decir ya que este juego, realizado por otro equipo de programación, no sólo es considerablemente mejor a nivel técnico, sino que respeta de manera más fiel el humor y el espíritu de las historietas de Ibáñez. Pero dejemos de adelantar acontecimientos y centrémonos en analizar qué es lo que nos ofrece este nuevo juego.

Al mal tiempo... buena cara

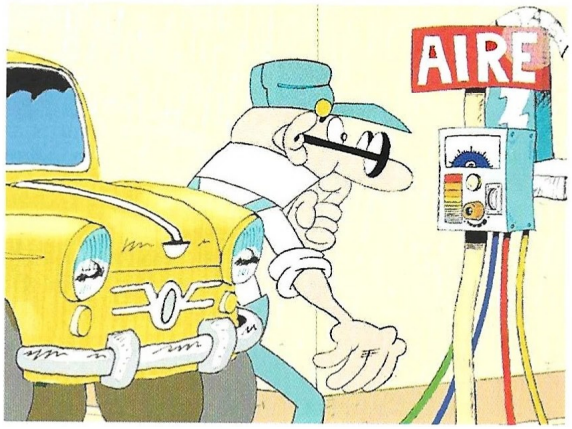
Como ya deciamos, "La Máquina Meteoroloca" es una aventura gráfica de corte clásico, sin grandes alardes técnicos, pero con unos gráficos correctos, un interfaz de juego sencillo y cómodo, y un argumento bastante entrete-



Manejando de forma alternativa a Mortadelo y Filemón nos las tendremos que apañar para desbaratar los planes de Gamberrez

nido, que nos cuenta las desventuras de los dos agentes de la TIA para tratar de desbaratar los planes del profesor Gambérrez que intenta manipular el clima mundial –con los desastres que ello ocasionaría– mediante un invento de su creación, la susodicha máquina meteoroloca.

Manejando alternativamente a Mortadelo y Filemón –cada uno de ellos puede realizar acciones diferentes– en la mayor parte de la aventura (si bien, en ciertos momentos del desarrollo del juego sólo podremos manejar a uno de ellos), nos las tendremos que apañar para echar al traste los siniestros planes de Gambérrez, para lo cual dispondremos de las opciones clásicas de una aventura gráfica: recoger y utilizar objetos, conversar con otros personajes...



Hablando de este tema, es importante resaltar que a lo largo del juego aparecerán todos los secundarios de lujo de las historias de Mortadelo y Filemón: el superintendente Vicente, el descerebrado del profesor Bacterio o la inefable Ofelia, que intentará una vez más seducir con sus "encantos" al pobre Mortadelo.

Lo regular, si breve... dos veces breve

"La Máquina Meteoroloca", que pese a todo es muy probablemente el mejor juego editado sobre los personajes de Ibañez, no acaba de ser un juego "redondo", y no sólo por que no esté a la altura del estándar de calidad imperante hoy en día en el mundo de las aventuras gráficas, sino más bien por el simple hecho de que sus puzzles son –por lo menos para los aventureros medianamente avezados– demasiado sencillos lo cual, unido al hecho de que el juego no es muy extenso, lleva inexorablemente a que resulta posible acabar la aventura en menos de seis o siete horas.

El truco es...

Para acceder a la pantalla final del juego, donde se encuentra Gambérrez, tendrás que atravesar una pantalla que a priori parece infranqueable. Con grandes dosis de paciencia descubrirás que cerca de una de las minas del suelo hay un pixel (!) sobre el que, si pasas el puntero del ratón, te dará acceso a la única forma posible de pasar a la siguiente habitación.

Esto, que en otros títulos de una calidad técnica impecable –como los recientemente aparecidos Drácula o Amerzone, ambos de Microïds– resultaba más perdonable, con este juego sólo resulta medianamente justificable teniendo en cuenta su asequible precio, aunque ni siquiera estamos seguros de si la relación entre lo que ofrece y lo que cuesta resulta del todo favorable. Habrá que seguir esperando a que tal vez en un futuro próximo un nuevo juego otorgue a Mortadelo y Filemón también en los juegos de ordenador la gloria que merecen. Mientras tanto, mejor disfutar de sus aventuras en papel...

Calificación

Mortadelo y Filemón: La Máquina Meteoroloca

Pros: Gráficos de calidad aceptable y un guión lleno de las situaciones características de las historietas de Mortadelo y Filemón, que más de una vez te arrancarán una carcajada.

Contras: Gran parte de los puzzles son demasiado evidentes, y ni los más difíciles plantean un serio reto a los aventureros más avezados. La aventura es demasiado corta.

¿En tierra de nadie?

Revenant

Revenant presenta uno de los héroes con peor carácter que se han visto. Cómo tal, no está dispuesto a perder el tiempo con hechizos, pociones ni zarandajas por el estilo.

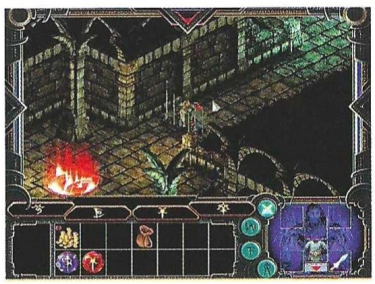
Una de las características de los juegos de rol es la de ostentar una curva de aprendizaje superior a la de muchos otros géneros. Es decir, para los primerizos; aquellos que jamás se habían preocupado por seguir la vida de un elfo, mago o lo que sea hasta que oyeron hablar de las excelencias de un Baldur´s Gate o un Diablo, por ejemplo. Y terminan, al cabo de unos minutos, preguntándose que es lo que le ven a estar constantemente pendientes de los puntos de fuerza, el nivel de inteligencia o ese condenado maná. Y, sobre todo, ¿cómo diablos se conjura ese maldito hechizo? ¿Porqué no basta con apretar el botón izquierdo del ratón y aniquilar a todos esos enanos?...

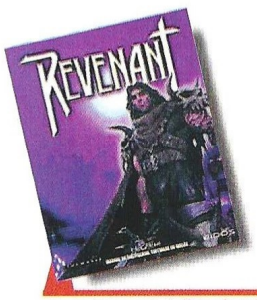
Cinematix ha debido pensar en ellos a la hora de desarrollar Revenant. Y, continuando con la actual tendencia a mezclar elementos de diferentes géneros en un mismo título, ha presentado uno de los juegos de rol más orientados hacia la acción que ha visto la luz.

Revenant tiene lugar en el habitual mundo de fantasía de los juegos de rol. El protagonista responde al nombre de Locke y, por razones desconocidas, lleva unos cuantos miles de años ardiendo en el infierno; crucificado, mientras retazos inconexos de su vida anterior asaltan su memoria... Hasta que se le presenta una segunda oportunidad con la visita de un misterioso hechicero. Sardok le devuelve al mundo de los vivos para que cumpla una misión: rescatar a la hija del rey Tandrick de Ahkuilon y, de paso, liberar a esa tierra de la amenaza de los Niños del Cambio. Esta es una misteriosa orden de adoradores de Yaghoro que, furtivamente, están haciéndose con el poder de la isla.

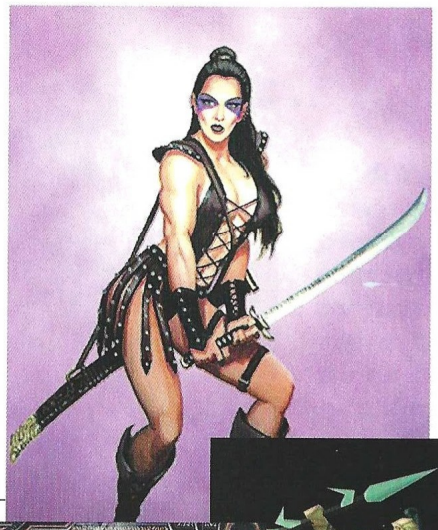
Tu estancia en el infierno no ha hecho nada por suavizar tu carácter. Y, aunque lo que más satisfaría a Locke en ese momento es destripar a su salvador, el hechizo que obra sobre él no le deja más opción que acatar sus órdenes. Si resuelve la misión encomendada, obtendrá la libertad. Si no, volverá a donde estaba. A partir de ese momento, se dedicará, alternativamente, a destrozar enemigos o perdonarle la vida a cualquier personaje que se cruce. Todo ello entre bravuconerías y fanfarronadas que, desgraciadamente, muchos no podrán disfrutar ya que voces y textos se han conservado en inglés.

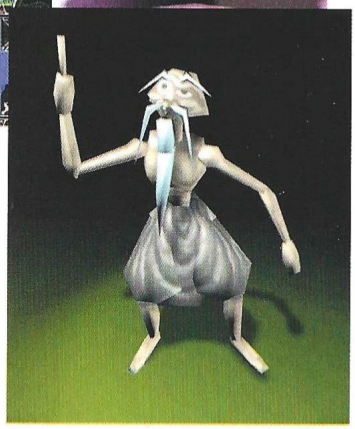
Gráficamente, Cinematix ha realizado un buen trabajo con Revenant. Las animaciones de los personajes son fluidas –aunque un poco pobres en cuanto a polígonos– y los escenarios, cuidadosamente dibujados a mano, se convierten en algunos momentos en la atracción del juego. Conforme avanzas a través de ellos se irán cargando los sucesivos mapas, sin que haya una separación clara entre niveles. Esto lleva a que, por ejemplo, Locke se encuentra corriendo por el bosque y la imagen se congele durante





Precio: 7.995
Requerimientos: Pentium 233, 32MB de RAM, CD-ROM 8X, ratón, SVGA, tarjeta de sonido, Windows 95/98
Nº de jugadores: De 1 a 4
Editor: Cinematix/Eidos
Distribuidor: Proein





unos segundos mientras se carga el siguiente escenario. Dependiendo de la potencia de tu ordenador, esto será más o menos llevadero, pero lo que sí sucederá en más de una ocasión es que se interrumpa un combate poniéndote momentáneamente en desventaja.

El truco es...

¿Perfeccionar tus habilidades mágicas o tu destreza con las armas? En Revenant, sin duda, te dará mejor resultado lo último. En cualquier caso, las combinaciones correctas para ejecutar los hechizos las encontrarás en los pergaminos.

Los juegos de rol tienden a volverse cada vez más complejos. Sin embargo, Cinematix ha elegido simplificar las cosas. La historia tiene un desarrollo lineal, donde el Revenant se mantiene siempre como protagonista absoluto. Encontrarás subtramas, que no es necesario resolver para llegar al final de la historia. Abundan los personajes no jugables –más de cincuenta– y, de hecho, los diálogos tienen una importancia esencial en el desarrollo de la historia. Pero a pesar de que nuestro héroe puede llegar a dominar un buen puñado de hechizos mientras se van descubriendo los secretos de su pasado, lo que prima es la acción. Acción que tiene lugar en tiempo real e incluye una amplia variedad de golpes y maniobras con los que Locke exterminará a sus enemigos. Acción en ocasiones tan rápida, brutal y diversa –para un juego de estas características– que acerca a Revenant a una peligrosa tierra de nadie. Es muy posible que los fans del rol lo encuentren demasiado simple para lo que están acostumbrados, mientras que los amantes de la acción pueden no conectar con los elementos de rol presentes. Revenant resulta atractivo como puente entre ambos géneros, pero difícilmente va a satisfacer a aquellos que se decanten por uno u otro.

Calificación

Revenant

Pros: Buen aspecto gráfico y acción a raudales. Locke es un personaje carismático, aunque sea por su mal humor; el novedoso sistema de combate está muy logrado.

Contras: Quizás sea demasiada acción para los amantes del rol, aspecto del juego bastante simplificado. Su propia indefinición es su mayor enemigo. Ni los textos ni las voces se han trasladado al castellano, lo que supone un importante obstáculo en este juego.

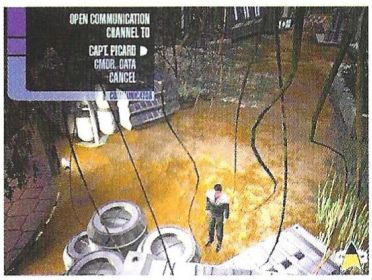
Una piedra da más

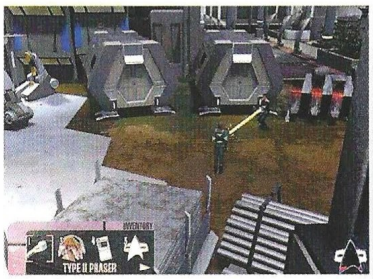
Star Trek: Hidden Evil

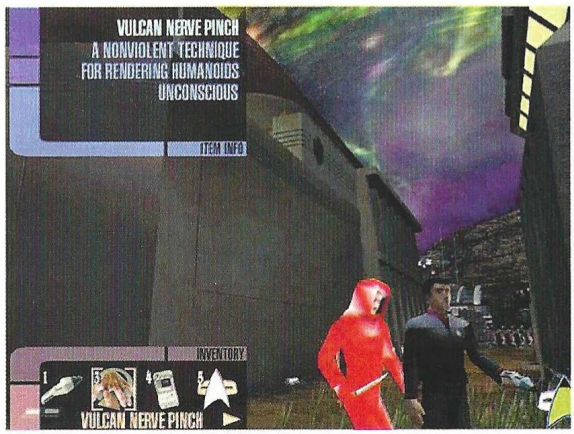
Algún día ocurrirá, quizá este siglo, quizá este milenio: alguien hará un juego de Star Trek que esté a la altura de lo que cabe esperar del universo de Gene Rodenberry. De momento, seguimos esperando.

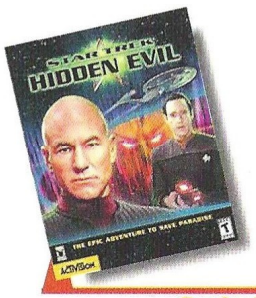
En la película Star Trek: Insurrection, Picard y su tripulación descubrían el mundo de Ba'ku, y se enfrentaban a los So'na, una raza que disponía de dispositivos de camuflaje para ocultarse del resto de los mortales. Hidden Evil retoma la historia justo al final de la película. Durante la reconstrucción de la ciudad de los inmortales habitantes de Ba'ku –que viven por siempre gracias a la energía que desprende el corazón del planeta–, los científicos de la Federación descubren una ciudad subterránea que perteneció a una antigua y poderosa raza.

El Cadete Sovok recibe el encargo de reunirse con el Capitán Picard en el lugar de la excavación, y como siempre, una cosa da pie a otra, los Romulanos se meten en medio, y se arma el cirio padre que obliga, una vez más, a la tripulación del Enterprise a salvar el universo, en esta ocasión por medio de Sovok, personaje que controlará el jugador.









Precio: 7.995
Requerimientos: Pentium 200, 32Mb de RAM, 225Mb de disco duro libres, Windows 95/98, ratón, SVGA 4Mb, CD-ROM 32x, tarjeta de sonido
N° de jugadores: 1
Editor: Presto/Activision
Distribuidor: Proein

Un pozo sin fondo

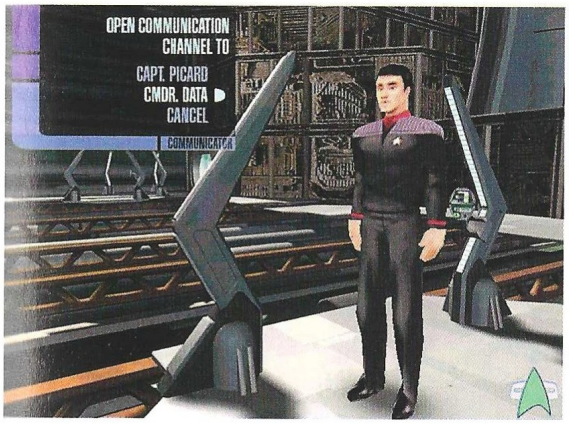
Hidden Evil está planteado como una aventura con generosas dosis de acción, personajes 3D y entornos también 3D, aunque prerenderizados –como en Silver, Dark Earth y muchos otros–. El interfaz es bastante sencillo: los cursores mueven a Sovok, y algunas teclas más sirven para disparar, realizar acciones y acceder al inventario y armas. La mecánica del juego no podía ser también más sencilla, pues está dividido en misiones medianamente cortas, concisas y que no plantean demasiadas complicaciones.

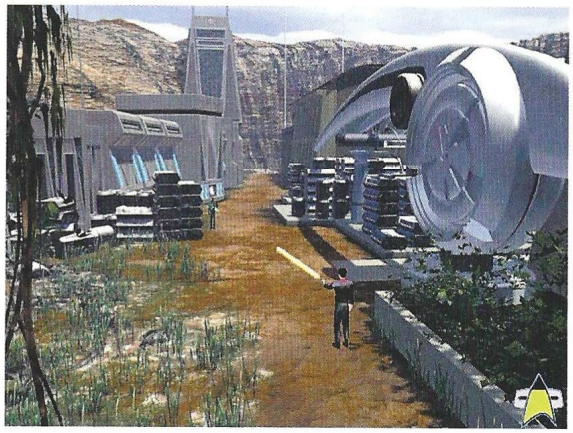
A nivel visual no hay nada que echarle en cara. Es más, los escenarios son fabulosos, si bien los personajes podrían estar más cuidados. Los efectos de sonido, la música y la jugabilidad en las secciones que no tienen acción también están a la altura de las mejores aventuras.

El primer problema es el idioma: casi no hay textos de pantalla, todos los diálogos son voces, y el juego está, cómo no, en inglés. Pero hoy día quizá esto no suponga un obstáculo para muchos jugadores ávidos de nuevas aventuras en el universo de Star Trek. Sin embargo, cuando empiecen a jugar, descubrirán que los puzzles son para niños de guardería, que la linealidad es ofensiva y que sólo hay dos puzzles que exigen algo más que coger un objeto y usarlo en el sitio pertinente. Es como si te llevaran en palmitos durante todo el juego.

Casi como Titanic

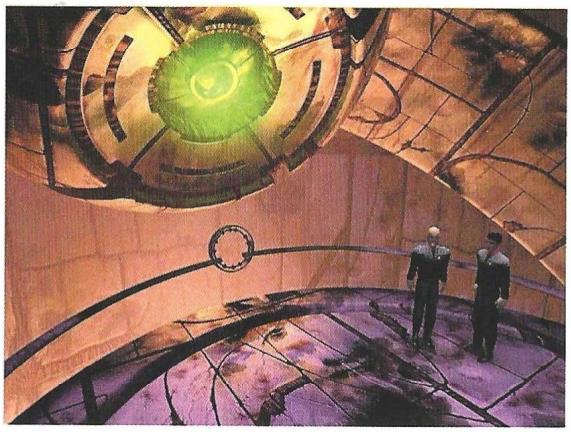
Pero ahí están las escenas de acción para solventarlo: So'na, Romulanos y mutantes alienígenas en generosa abundancia para convertir el juego en un miserable "shoot'em up" de la más baja calidad, sin grandes despliegues para apuntar, y una clara y

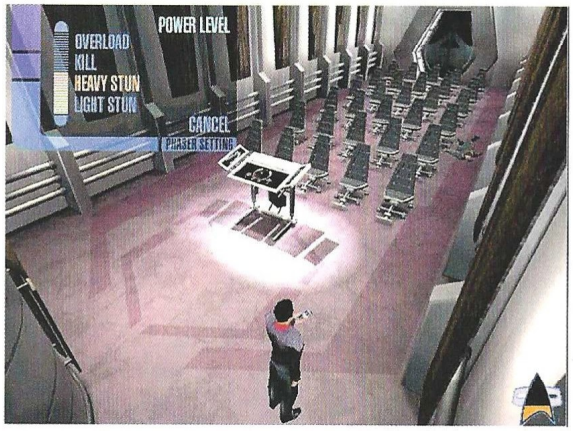


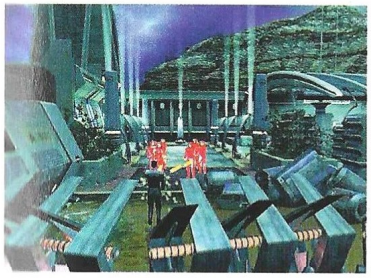


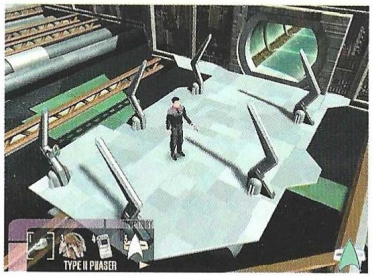
Hidden Evil está planteado como una aventura con generosas dosis de acción, y personajes y entornos 3D

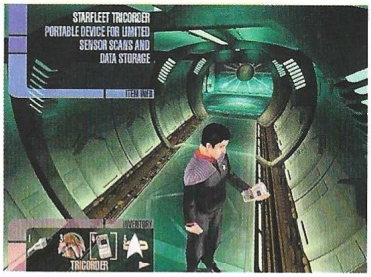
constante desventaja para el jugador. Con todo ello, jugando sin trucos, sin mapas, sin soluciones, Star Trek: Hidden Evil no dura más de cuatro horas para el jugador avezado, un poco más para los inexpertos. Es decir, aproximadamente lo mismo que se tarda en ver Titanic y el correspondiente documental de cómo se hizo la película.











El truco es...

Cuando tengas que sacar a Picard de la pasarela donde están los escapes de vapor, necesitarás combinar muestras de ADN de las criaturas inmunes al calor y la que has matado anteriormente porque obstaculizaba un conducto de energía. Atrae al engendro con tus baterías hasta el conducto de energía que impide el paso a Picard.

¿Merece la pena pagar el precio de este título para tan poco tiempo de "diversión"? El final del juego termina de despejar completamente las dudas: no, en absoluto. Hidden Evil ofrece uno de los finales más pobres de la historia de los juegos de ordenador. La pena es que el guión es bueno, y aunque está mal aprovechado por culpa del desarrollo del juego, desde luego ofrece una fantástica historia más en la línea de los cómics de Marvel que en la de Star Trek, pero esto es otro tema.

Activision lo tenía todo para poder hacer un buen juego basado en La Nueva Generación de Star Trek, pero probablemente su error fue encomendarle la tarea a Presto Studios, autores de los aburridísimos Journeyman Project, Buried in Time, etc. En fin, que seguiremos esperando –quién sabe hasta cuando– la llegada de un buen juego basado en esta licencia –y que además, esté en castellano–, que por fin le haga justicia a esta vetusta y querida saga.

Calificación

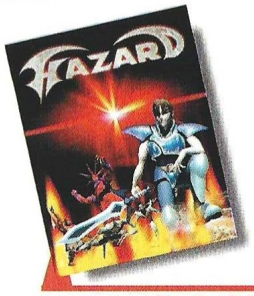
Star Trek: Hidden Evil

Pros: Los gráficos y el sonido son de lo mejorcito, y además están las voces originales de Picard y Data. La ambientación es increíble, sobre todo en Ba'ku, la mejor parte del juego.
Contras: Hidden Evil está en inglés, se termina de una sentada en menos de cinco horas y tiene un final muy pobre. ¿Alguien da más?

Reminiscencias del pasado

Hazard

No es ningún secreto: los orígenes del los juegos de ordenador se remontan muchos años atrás, a máquinas de 8 bits. Hazard es el eslabón perdido.



Precio: 7.990
Requerimientos: Pentium 100 MHz, 16 MB de RAM, disco duro, SVGA, CD-ROM 4x, tarjeta de sonido, ratón, Windows 95/98
Nº de jugadores: 1
Editor: SKC/Wizard Soft
Distribuidor: Virgin

Este juego, cuyo nombre recuerda casualmente al de Biohazard (el título japonés de la serie Resident Evil), es lo que Nintendo consideró hace años que era un juego de rol para consola, concepto que sigue existiendo hoy día con ciertos cambios. Si se quiere, podría ser una especie de precursor de Diablo y otros juegos similares, pero en 2D, con una mecánica muy sencilla y un aspecto visual más simple aún. Y por supuesto, en inglés, como lo estuvieron todos sus homólogos de consola en tiempos.

Hazard propone llevar a un grupo de personajes por una aventura muy similar a Rage of Mages, Hexplore y Darkstone, aunque sin la más mínima pretensión tridimensional, giros de cámara ni nada parecido. Los personajes evolucionan, poseen habilidades y pueden aumentar de nivel cuando consiguen determinada experiencia.

El desarrollo completamente lineal de Hazard, su sencillo diseño, la escasa inteligencia artificial de los enemigos, la pobreza de los diálogos, las nimias posibilidades de control de los personajes en combate y, en general, todo el juego, hubieran sido fabulosos hace tres o cuatro años. Hoy en día, sin embargo, y resulta triste decirlo, no tiene demasiado sentido el que exista un juego así (su elevado precio, además, tampoco ayuda mucho).

El truco es...

Acércate a los enemigos paso a paso, con lo que conseguirás atraerlos de uno en uno –como mucho de dos en dos– y te resultará bastante más sencillo matarlos.

Calificación

Hazard

Pros: Como documento histórico de la evolución que han sufrido los juegos, Hazard es fantástico.

Contras: Es aburrido, y como en muchos juegos de consola, sólo se puede guardar la partida en determinados puntos.

CONCURSO COMPUTER GAMING WORLD

Traitors Gate

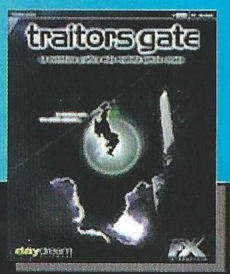
FX INTERACTIVE

Uno de los "trabajos" más apasionantes es el de espía. Cuando vemos una película en la que el protagonista es un espía infalible al que nunca atrapan, o aunque lo atrapen siempre escapa, nuestra imaginación comienza a volar. En Traitors Gate se nos brinda esa maravillosa oportunidad, y si alguno tiene curiosidad por sentir como se siente un espía asediado, ahora puede conseguirlo.

En Computer Gaming World te ofrecemos la posibilidad de hacerte con uno de los 35 LOTES COMPUESTOS POR UN FANTÁSTICO JUEGO DE TRAITORS GATE Y UN PACK DE ESPÍA, que incluye unas ganzúas y unas pegatinas, para que te sientas el auténtico protagonista de este juego.

Recuerda incluir todos tus datos en el cupón de participación, además de las respuestas.
Y ahora, aquí tienes las preguntas:

¿Dónde hay que colocar el candelabro?
¿Cómo se llama el agente al que controlamos?
Además de Traitors Gate, dinos otro juego que aparezca en la página Web de FX Interactive



Cupón de participación

Enviar a: Computer Gaming World. Redacción. C/ Miguel Yuste ,26. 28037 Madrid

Nombre .....
Apellidos .....
Edad .....
Dirección .....
Localidad ..... C.P. .....
Provincia ..... Teléfono ( ) .....

Respuesta:

1. .....
2. .....
3. .....

TRAITORS GATE

Bases

1.- Podrán participar en el sorteo todos aquellos lectores de Computer Gaming World que envíen el cupón original (NO se admiten fotocopias), dentro de un sobre, a la siguiente dirección:

COMPUTER GAMING WORLD
AMÉRICA IBÉRICA, S.A.
C/ Miguel Yuste 26.
28037 Madrid
(En el sobre se deberá indicar:
"Concurso Traitors Gate")

2.- De entre todos los cupones que se reciban con la respuestas correctas a las preguntas que formulamos se procederá a escoger 35, que conseguirán uno de los lotes de premios (juego+kit de espía). Los premios no serán canjeables, bajo ningún concepto, por dinero o cualquier otro material.

3.- Sólo entrarán en el sorteo aquellas cartas recibidas antes del 20 de Marzo de 2000, tomando como referencia la fecha del matasellos, que deberá ser como máximo del 18 de Marzo de 2000.

4.- El sorteo se llevará a cabo el 20 de Marzo de 2000, publicándose el resultado en el número 53, correspondiente a Abril de la revista Computer Gaming World.

5.- La participación en este concurso implica la aceptación sin condiciones de todas sus bases. Cualquier incidencia que se produzca, no especificada en estas bases, será resuelta por los organizadores del concurso.

Calidad y potencia de juego

FX Chess

Avalado por el motor del poderoso Chess System Tal, diseñado por el Gran Maestro Mikhail Tal, FXChess reúne todos los ingredientes que hacen que un programa pueda valorarse de forma positiva: calidad, versatilidad y un precio más que razonable.

Cumpliendo el famoso dicho de las tres "B", de bueno, bonito y barato, FXChess convierte el aprendizaje del ajedrez en una forma divertida e interactiva de enseñanza, aprovechando las capacidades multimedia del ordenador en toda su extensión, además de mejorar y adaptarse a las nuevas necesidades tanto estéticas como técnicas que la actualidad exige.

Versatilidad de juego

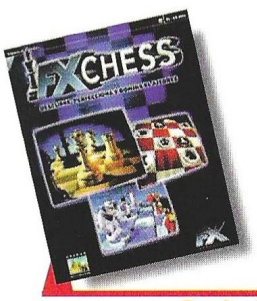
Si hay algo que define a este programa es su jugabilidad. Las posibilidades son muy diversas, y podemos jugar todos los niveles posibles en la escala de ajedrez. Si somos neófitos, el tutorial del programa nos enseñará desde cero a jugar al ajedrez, poniendo problemas, explicando situaciones y comentando las jugadas y las posibles aperturas y defensas. Los jugadores avanzados podrán disfrutar de aprender nuevas técnicas, partidas y aperturas mediante su base de datos de más de 520 MB, donde una gran cantidad de partidas están guardadas y etiquetadas para nuestro visionado.

Formatos exportables

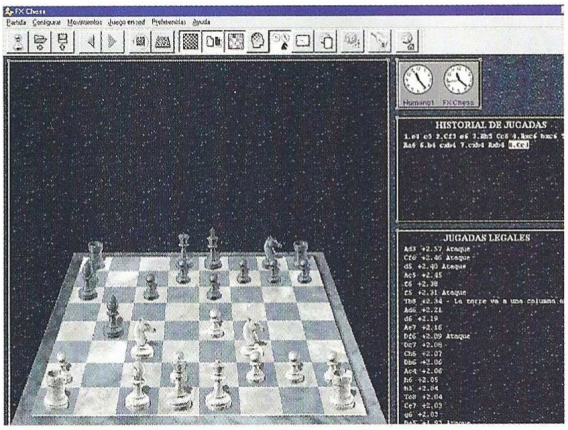
Otra de las buenas noticias que aporta éste programa es la posibilidad de poder importar y exportar las partidas en formatos universales de ajedrez que utilizan la gran mayoría de programas y visores de partidas de éste juego. Nos referimos a los formatos PGN y EPD y los necesarios para poder disfrutar de partidas grabadas en programas como "Chess Master" y "Gambit". Esto permite, afortunadamente, poder compartir las bases de datos de otros programas de ajedrez con FXChess y tener a nuestro alcance una forma de almacenamiento de bases de datos mucho más completa.

En la variedad está el gusto

Una de las características más importantes es la de utilizar estilos variados de juego, adaptados al ELO de los jugadores. De esta forma, tanto en el modo de competición como en el de aprendizaje, no tendremos la impresión siempre fría, de jugar contra una máquina. En el aspecto gráfico, podemos elegir entre una gran gama de tableros, tanto tridimensionales como bidimensionales. Existe también una amplia gama de juegos de fichas, adaptando las piezas a nuestro gusto. Especialmente bueno es el tablero bidimensional, que es donde siempre se acaba jugando puesto que es donde más claro se ven las jugadas, y aquí destaca por su tamaño y la claridad de sus piezas. Observaremos en la pantalla de juego los relojes, la profundidad de pensamiento y una ventana donde veremos analizadas las jugadas más probables. Así mismo, FXChess se adapta a las nuevas tecnologías en el campo de las comunicaciones, pudiendo jugar tanto en conexión con otros ordenadores como vía internet, teniendo tres direcciones de acceso en la red a la que puede conectarse el mismo programa. Las modalidades de juego son mucho más completas, pudiendo elegir entre torneos, simulaciones de juego, enseñanza, juego para niños y partidas famosas. Una mención aparte merece el apartado de enseñanzas, donde podremos disfrutar de ejemplos prácticos de todas las aperturas y sus variantes, así como de los estilos de juego y sus aplicaciones, gracias al estupendo manual en línea que posee.



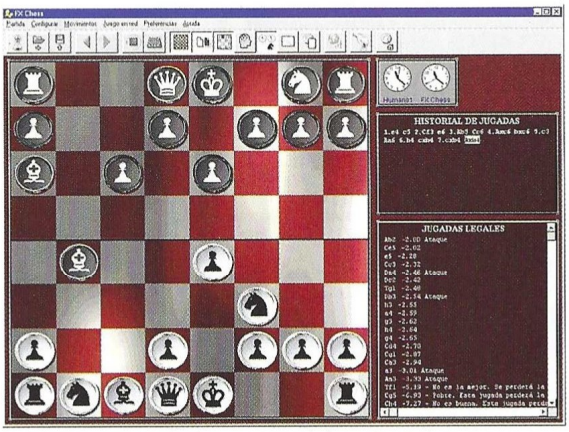
Precio: 2.995
Requerimientos: Pentium 75, 16MB de RAM, 30MB de disco duro libres, CD ROM 2x, Windows 95/98, Tarjeta Gráfica de 1MB RAM, tarjeta de sonido, ratón
Nº de jugadores: 1 o varios
Editor: Oxford Softworks/ FX Interactive
Distribuidor: FX Interactive

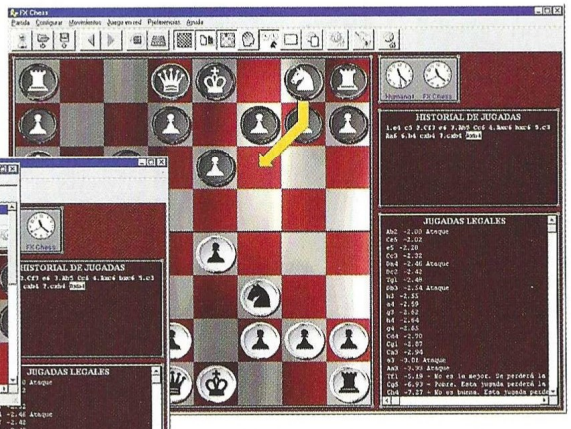


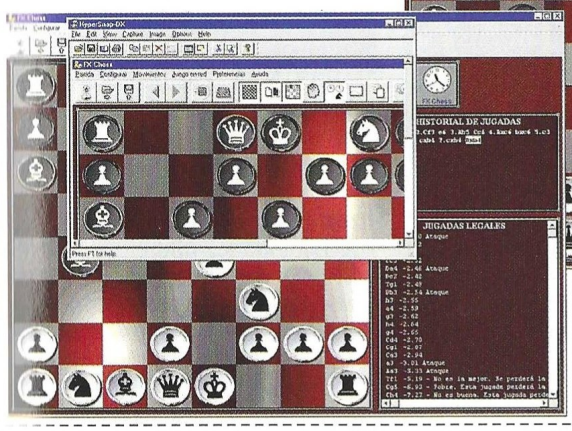
Los jugadores avanzados podrán aprender nuevas técnicas, partidas y aperturas mediante su base de datos de más de 520Mb

El truco es...

En un programa de ajedrez sólo el perfecto estudio de las jugadas, y el aprovechamiento de la enseñanza multimedia, es el único truco que podremos manejar. Es recomendable empezar con un nivel de diez y con la opción de poder pensar en el tiempo del jugador desconectada, para luego ir subiendo de nivel.







Jaque mate a la calidad

Para finalizar podemos decir que FxChess consigue dar jaque a la calidad, gracias a reunir en un solo programa elementos y mejoras que son difíciles de encontrar. La experta mano del Maestro Mikhail Tal, las opciones de Internet, su base de datos y libros de aperturas, potencia de juego, nivel de enseñanza multimedia, la tutorial y si añadimos que está traducido al castellano y su más que adecuado precio, nos encontramos con una de las mejores opciones en programas de ajedrez.

Falta por último hacer mención de una de las cosas que merece la pena destacar de este juego: el simpático y atractivo "set" de piezas con aspecto de juguetes que se incluye para goce y disfrute de los más pequeños de la casa.

Calificación

FX Chess

Pros: Gran biblioteca de aperturas y jugadas. Estudio de las estrategias del ajedrez con detenimiento gracias al estupendo tutorial que posee. Enseñanza multimedia perfecta, para jugadores noveles y un elevado nivel con una más que suficiente profundidad de pensamiento para jugadores de club. Traducido al castellano.

Contras: Pocas contras se le pueden poner a un programa que destaca por su sobriedad, versatilidad y potencia de juego, quizás que la respuesta a nuestros movimientos fuera más rápida y que el estudio de las aperturas tuviera más profundidad y un poco más de detalle.

¿Homenaje o copia?

Age of Wonders

Las similitudes entre Age of Wonders y la serie Heroes of Might & Magic son demasiadas como para plantearse que estemos ante un juego de nuevo diseño. Sin embargo, existen dudas razonables acerca de sus intenciones.

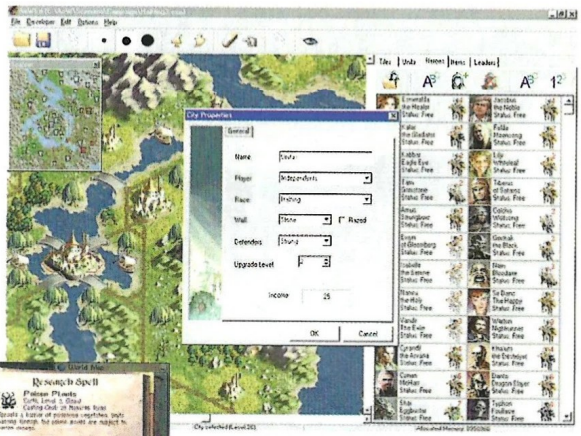
Un breve vistazo inicial a Age of Wonders basta para afirmar que sus diseñadores son fanáticos de la serie Heroes of Might & Magic, y una mente malpensada podría deducir enseguida que dado el éxito de dicha saga en Estados Unidos y otros países, Age of Wonders no es más que un burdo intento de acaparar parte de esa tarta del mercado. Pero como suele ocurrir las apariencias engañan, y nada es lo que parece a primera vista.

Sí, es cierto que Age of Wonders combina exactamente los mismos elementos que Heroes of M&M: un mundo de fantasía, rol y aventura, estrategia, combate, un sistema de turnos... Sin embargo, partiendo de las mismas premisas e ingredientes que el juego de New World Computing, Epic ofrece algunas cosas nuevas y retoma antiguos y apetecibles "inventos" que habían pasado a formar parte de la ya larga historia de los juegos de rol y ordenador, como las partidas por correo –en este caso, electrónico–.

Desacompasado

El guión, aunque denso y medianamente decente, carece de importancia en este juego. Con un grupo de unidades dirigido por un héroe, el jugador se encontrará en posesión de un castillo y un gran mundo en tinieblas que tendrá que descubrir, explorar, explotar y conquistar. Los recursos son lugares del mapa que basta conquistar para explotar, ya sean minas de oro o fuentes de energía mágica. Las torres diseminadas por algunos escenarios permiten ver mucho más allá, y los agujeros negros que pretenden ser cavernas, granjean acceso a mundos subterráneos plagados de riquezas y peligros.

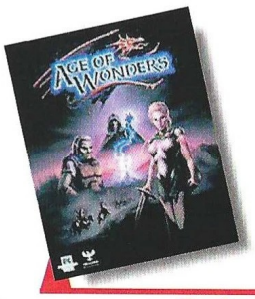
Hay dos cosas en las que Age of Wonders es evidentemente inferior a la última entrega de Heroes of Might & Magic: el aspecto gráfico y el sonido. Las unidades son mucho más pequeñas y están peor animadas, los elementos del mapa son poco variados y también pequeños, y los temas musicales empiezan y terminan cuando les apetece y sin venir a cuento. En cuanto a los efectos de sonido, cualquier CD que se pueda comprar en una tienda, tiene bastantes más y, sin duda alguna, mejores.



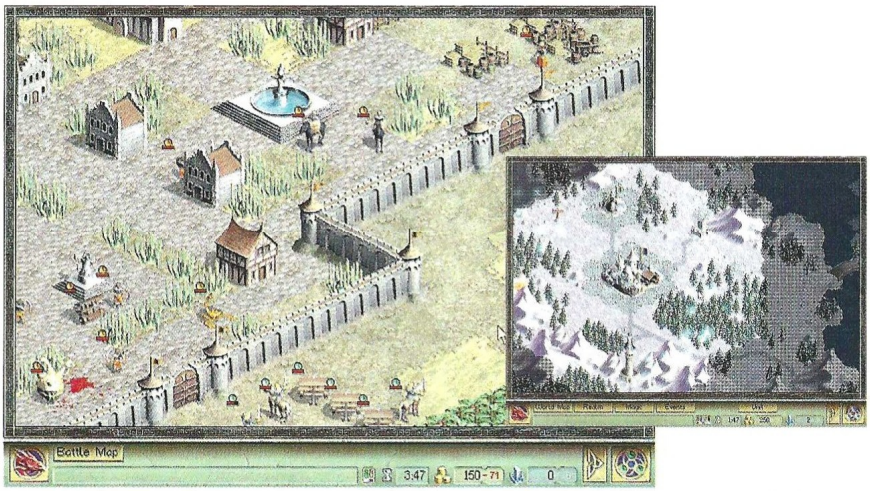
A gusto del consumidor

Al margen de estas pequeñas flaquezas –pequeñas porque en un juego de estas características no influyen demasiado los gráficos y el sonido– Age of Wonders ofrece mucho. Doce razas diferentes que logran distinguirse entre sí cuanto más se juega, dos campañas, un editor de escenarios, escenarios sueltos, la posibilidad de jugar en Internet a través de HEAT.NET, partidas por correo electrónico, turnos simultáneos y un magnífico sistema de avance de niveles para los héroes que permite distribuir los puntos obtenidos entre un buen número de habilidades diferentes. Y esto sin olvidar el denso grimorio que proporciona acceso a un completo libro de hechizos.

Uno de los elementos que más se agradece es el sistema de



Precio: 7.995
Requerimientos: Pentium 166 MHz, 32 MB de RAM, 300 MB en disco duro, SVGA, tarjeta de sonido, ratón, CD-ROM 4x, Windows 95/98
N° de jugadores: 1 o varios
Editor: Epic/GOD
Distribuidor: Proein



Un breve vistazo inicial basta para afirmar que sus diseñadores son fanáticos de la serie Heroes of Might & Magic

combate, que permite elegir entre una rápida resolución del enfrentamiento –a cargo del ordenador– y un desarrollo táctico del asunto. La batalla automática ahorra bastantes horas de juego, cosa que está muy bien porque aunque el combate sea uno de los elementos fundamentales, se produce tan a menudo que puede terminar cansando. Por otro lado, el desarrollo táctico permite disfrutar de un combate más interesante que el de Heroes of Might & Magic, con algunos efectos visuales interesantes.

También cabe destacar la existencia de un interfaz de diplomacia para controlar las relaciones con otras razas, aunque se podría haber profundizado más en este aspecto del juego a la hora de cerrar el diseño de Age of Wonders.

Volver a jugar

Dentro de las campañas, se pueden llevar unidades y objetos de una misión a otra, lo que añade un factor estratégico al juego. Sin embargo, la lógica dicta que si esto se puede hacer, la "tecnología" disponible en una misión debiera estar directamente disponible en la siguiente, y no es así, siendo obligatorio "instalar" –término que utiliza el propio juego– las unidades ya existentes en la misión anterior en la nueva.

El truco es...

Crea grupos de unidades para defender tus ciudades y recursos, guareciendo siempre un puñado en cada punto vital. La economía es vital para el éxito, así que no descuides las minas, y no dudes en abandonar una ciudad si su mantenimiento es demasiado caro.

Lo que desde luego está muy bien dentro de las campañas es la ramificación de misiones, que ofrece un desarrollo no lineal del juego y aumenta la vida del mismo, pues despierta interés para empezar desde el principio otra vez y explorar rutas diferentes, o cuando menos recuperar una partida a medio camino y elegir una misión diferente.

En cuanto al interfaz, es sencillamente clónico del que ya han ofrecido otros juegos: la ventana de juego, el minimapa, una ventana de órdenes y otra que informa de eventos o las unidades seleccionadas. Con esta última resulta fácil estar al tanto de todo lo que ha ido sucediendo en el transcurso de una partida, pudiendo reaccionar el jugador ante las acciones del enemigo.

Age of Wonders es decididamente un homenaje a Heroes of Might & Magic, puesto que logra reunir todos los elementos de la conocida saga de New World Computing y aportar los suyos propios, consiguiendo dar una nueva dimensión a un diseño demasiado tipificado a estas alturas.

Calificación

Age of Wonders

Pros: Este juego lleva un poco más allá la fórmula popularizada por New World Computing, aportando elementos propios y resucitando viejas glorias como el juego por correo, adaptándolas a las nuevas tecnologías.
Contras: No tiene un generador aleatorio de mapas para disfrutar del juego durante meses, lo que deja como única opción hacer uso del editor de escenarios.

Para romperse el "coco"

Pandora's Box

El creador de Tetris, Alexey Pajitnov, nos ofrece ahora un juego de puzzles muy original y entretenido, que mantendrá a muchos usuarios pegados a sus ordenadores durante horas y horas.

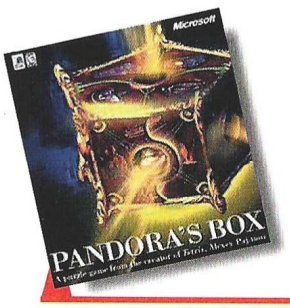
Uno de los mayores éxitos en la historia lúdica de los videojuegos ha sido Tetris, que con su sencillo planteamiento "enganchó" a miles de usuarios en todo el mundo. Lo único que debíamos hacer era encajar unas piezas con otras del mejor modo posible, hasta acabar con el número de líneas exigido. A medida que superábamos niveles aparecían obstáculos en la pantalla para dificultarnos todo un poco más, además las piezas comenzaban a caer más y más rápido. Casi todo el mundo sabía jugar, pero muy pocos superaban más de 10 niveles.

Pues ahora, muchos años después, el mismo autor de aquel antológico juego, nos presenta junto con Microsoft un título que derrocha tanta o más imaginación que aquel, así como jugabilidad. El juego es Pandora's Box, en el que todo consiste en resolver algunos puzzles. Bueno, a decir verdad no son solo algunos, son cientos, para ser más exactos 350, con lo que tendremos juego para un largo periodo de tiempo.

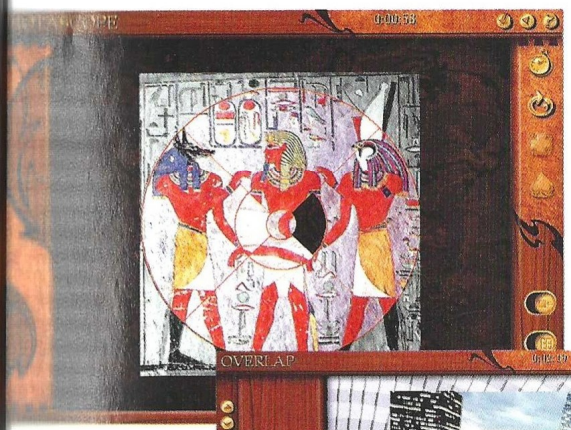
El sistema de juego es bastante sencillo; nada más comenzar, se nos relata una historia un tanto atípica, haciendo referencias a la caja de pandora. Nuestra misión será seguir a lo largo y ancho del planeta a varias personas, visitando las ciudades y países más importantes, como Nueva York, Madrid o Egipto. Con cada cierto número de puzzles resueltos se nos dará una pieza, que automáticamente se colocará en la caja de pandora. Los puzzles están inspirados en varios lugares o cosas presentes en esas ciudades; por ejemplo, en Nueva York, la Estatua de la Libertad, en Madrid, La Cibeles y muchas más cosas. Sin duda alguna, los puzzles más difíciles son aquellos que tienen muchos detalles, como las fotos en las que aparecen personas o un edificio lleno de ventanas.

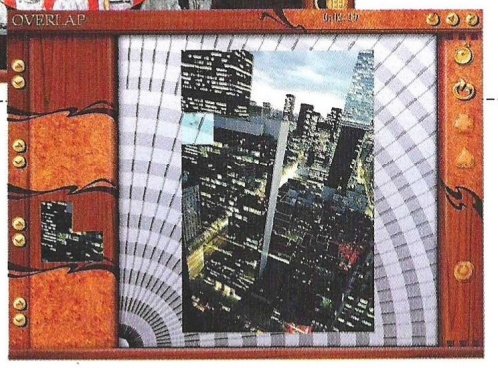
Un concepto distinto

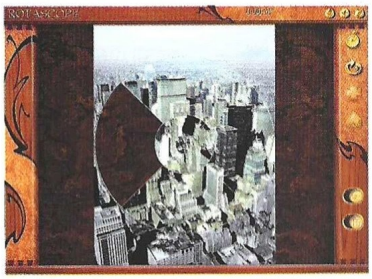
Pero no penséis que los puzzles son normales y corrientes, no, los hay de muchísimos estilos, lógicamente más fáciles y más difíciles. Podremos encontrarlos rotativos, circulares, estilo Tetris e incluso con forma de jarrón. Cada uno de ellos encierra un nivel de dificultad distinto, que dependerá del estilo que se nos dé mejor o peor. Cada ciudad tiene unos 10 puzzles, y a su vez, cada una de ellas contiene un estilo único de puzzle, además de los tradicionales. Normalmente, los puzzles exclusivos de cada ciudad son aquellos que más nos costará terminar, aunque no siempre. Por ejemplo, Egipto tiene una clase que es de las más originales de todo el juego, en la que se nos pedirá que montemos una esfinge empleando piezas tridimensionales. Estos en concreto no son muy difíciles; bastará con observar cuidadosamente todas las piezas y no tendremos demasiados problemas. En cuan-



Precio: 3.990
Requerimientos: Pentium 100, 16Mb de RAM, 150Mb de disco duro libres, Windows 95/98, CD-Rom 4x, ratón, tarjeta de sonido
Nº de jugadores: 1
Editor: Microsoft
Distribuidor: Microsoft







...o al resto de los apartados, hay que ser sinceros; el apartado gráfico es muy normal, pero bueno, tampoco le hace falta mucho más, ya que tiene lo necesario para hacernos pasar unos muy buenos ratos; todo se limita a unas simples fotografías de ciudades, barrios o cuadros y esculturas, pero como decíamos, es más que suficiente. El apartado sonoro es, a pesar de lo que pudiera parecer, bastante bueno, ya que las músicas representan al país en el que nos encontramos. Son bastante pegadizas, y tras un rato jugando nos encontraremos tarareándolas a medida que resolvemos los puzzles. El resto de los sonidos se limitan a cumplir con su cometido sin grandes alardes, pero al igual que los gráficos, tiene lo necesario.

En fin, Pandora's Box es uno de los juegos más adictivos que hemos probado en los últimos meses, aunque te tienen que gustar los puzzles, de lo contrario este no es tu juego.

El truco es...

Siempre que tengas opción deja que el ordenador te enseñe a hacer los distintos estilos de puzzles que hay mediante un tutorial, de lo contrario te costará mucho más de lo que crees.

Calificación

Pandora´s Box

Pros: Adictivo hasta el final, tanto que no nos importará repetir algunos puzzles. 350 puzzles dan para mucho tiempo.
Contras: Gráficamente no es ninguna maravilla. Que no te guste este tipo de juego.

CD ROM'S EN CASTELLANO A UN PRECIO INCREIBLE

CD CIENCIAS OCULTAS. 2.995 ptas.
Lo mejor en programas esotéricos y de adivinación. Programas para echar las cartas del Tarot, horóscopo, cartas astrales, biorritmos...

CD AJEDREZ. 2.995 ptas.
El CD ideal para todo buen aficionado al ajedrez o, también, para aquel que desea aprender a jugar. Con más de 10.000 partidas de maestros, reloj profesional, tutor interactivo asi como editor de tableros y partidas.

CD DISEÑO. 2.995 ptas.
Todo lo necesario tanto para el diseño artístico como el técnico: programas de CAD, de Rotulación, de Fractales, imágenes Clip Art y programas de Diseño Artístico.

CD ENSEÑANZA. 2.995 ptas.
Programas para el aprendizaje de Matemáticas, Inglés, Física, Química, Geografía y Mecanografía. Cursos de Windows, MS-DOS, Lotus y Wordperfect; así como un generador de Exámenes tipo Test.

CD DEPORTIVOS. 2.995 ptas.
Para los aficionados al deporte en general y para los que les gustan los juegos deportivos en el ordenador. Aquí encontrarás juegos de baloncesto, golf, fútbol, tenis, bolos, carreras de caballos...

CD JUEGOS DE ESTRATEGIA. 2.995 ptas.
Demuestra tus conocimientos de estrategia y sangre fría para conducir a los ejércitos bajo tu mando a la victoria final en toda la variedad de situaciones, escenarios y guerras que aquí te proponemos.

CD SUPER INGLES. 2.995 ptas.
La herramienta ideal para que toda la familia pueda aprender Inglés. Sirve para todos los niveles. Perfeccionamiento de gramática y pronunciación, test, juegos y preparación para exámenes reconocidos como el First.

CD JUEGOS WINDOWS. 2.995 ptas.
Los mejores juegos completos de todo tipo para entorno Windows.

CD JUEGOS MS-DOS. 2.995 ptas.
Juegos variados y de calidad para entorno MS-DOS.

CD SUPER-PORNOS. 2.995 ptas.
Películas eróticas reales, a todo color y de gran calidad.

OFERTA ESPECIAL: ¡PIDA TRES Y PAGUE SOLAMENTE DOS!

PIDA POR TELEFONO AL **902 120 130**,
POR FAX AL **918 960 510**
O POR CARTA A:

PRIX INFORMATICA
APARTADO 93
28200 S.L. ESCORIAL (MADRID)
SOS AYUDA INFORMATICA 24 h.
Tel.: 906 421 850
prix@prix.com www.prix.com
SOLICITE CATALOGO GRATUITO

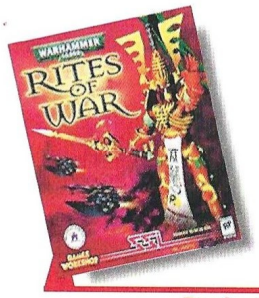
El enjambre tiránido

Warhammer 40000: Rites of War

Dentro del universo de Warhammer 40000, si hay una raza que su sólo nombre inspire terror, que su sola visión haga temblar los corazones de los más preparados y duros hijos del Emperador, son los tiránidos. Sin miedo, sin vacilación y con un solo objetivo: colonizar y someter todos los mundos a su alcance.

Casi todos los aficionados a la estrategia hemos oído hablar, si no hemos jugado alguna vez al Warhammer 40000. El cuadragésimo primer milenio está ambientado en un futuro incierto donde la humanidad y sus otras fuerzas aliadas, tales como los Eldar, sostienen una interminable cruzada contras las diversas fuerzas que amenazan al emperador y a los mundos que ni siquiera todavía han sido descubiertos.

Tras varias entregas ya de otros juegos de Warhammer, llega Rites of War, ambientado en la lucha contra otra de las razas más populares ideada por Games Workshop y ampliamente conocida gracias a su aparición en otros Wargames como "Space Marine" o "Spacehulk" . Hablamos de los temidos tiránidos, unos monstruos más parecidos a Alien que a otra cosa y con una ferocidad carente de límites.



Precio: 7.995
Requerimientos: Pentium 200, SVGA, Windows 95/98, 64MB RAM, tarjeta de sonido, CD ROM 8x, 200MB de disco duro, ratón
Nº de jugadores: 1 o varios
Editor: SSI
Distribuidor: Proein

La habitual mecánica de juego

El sistema de juego es muy parecido al del juego de figuras, dando lugar a unos turnos de juego en los cuales moveremos todas y cada una de las unidades a nuestro mando pudiendo efectuar cualquiera de las acciones posibles. Normalmente consiste en mover y disparar o en descubrir al enemigo. Cuando trabamos contacto con el enemigo, una estimación del daño que podemos hacer, y que por el contrario podemos recibir, será reflejada en el cursor. Cuando no tenemos más unidades disponibles el turno acaba, y pasa al otro jugador, que puede ser humano, en caso de jugar por red, o el ordenador. En el caso de la campaña y al igual que utilizando el editor de escenarios, tendremos unos puntos disponibles, denominados puntos de "gloria", que gastaremos en ir adquiriendo las unidades de nuestro ejército. La gran mayoría de las unidades pueden promocionar, consiguiendo transformaciones y mejores capacidades de combate, consiguiendo las escuadras especialistas, como en el caso de los Eldar, llegar a ser Exarcas. En la campaña, según vayamos avanzando a través de sus complejos escenarios, podremos seleccionar máquinas de guerra mucho más complejas y capaces.

Estética y animación

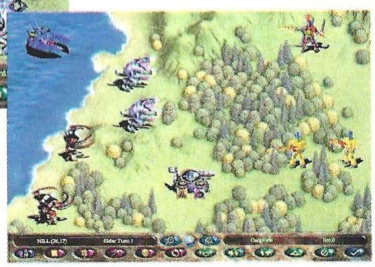
El juego tiene una apariencia gráfica impresionante. Todas las unidades son exactamente iguales a las que se pueden encontrar en Games Workshop. La animación está muy bien conseguida y la apariencia general del juego es la de estar jugando con un "Panzer General" en vez de con un juego de figuras. Aún así cada una de las armas que utilizan nuestras fuerzas tiene un efecto visual distinto. Los conjuros de los psíquicos están animados y consiguen crear buenos efectos visuales.

Todas las unidades son exactamente iguales a las que se pueden encontrar en Games Workshop

Los escenarios están bastante cuidados, pero aún así parecen que las unidades están pegadas sobre las posiciones, no habiendo podido integrar la gran calidad de las figuras y vehículos con la de los escenarios.

Para finalizar...

Rites of War es un programa muy adecuado a todos los aficionados a las batallas en el cuadragésimo primer milenio. La campaña y los escenarios disponibles son de excelente factura, adictivos y emocionantes. Su inteligencia artificial está bastante equilibrada y aunque a nivel elevado es bastante difícil, con planificación y sabiendo utilizar las unidades y sus características es posible ganar, ya que su nivel de juego es bastante bueno. Los enfrentamientos siguen las reglas de elección de objetivo del juego original de figuras, y las características de cada una de ellas son totalmente fieles a su origen. Tiene una jugabilidad más que aceptable, pudiendo elegir juego por redes, Inter-Net o cable serial. Un estupendo editor de escenarios, con el que podremos recrear cualquier batalla, buenos gráficos, efectos, escenarios adictivos y una gran atmósfera de juego. ¿Qué más se puede pedir?



El truco es...

Antes de mover una de las unidades importantes, o de realizar un ataque en el que podamos perder valiosos recursos, salvar el juego, así veréis donde están las fuerzas enemigas y perderéis menos ejército. Los tanques Falcon son perfectos por movilidad y potencia de fuego. Los escorpiones Eldar son de lo más eficaz y resistente.

Calificación

Warhammer 40000: Rites of War

Pros: Unos gráficos muy detallados. El sistema de juego, aunque es por turnos, es muy eficaz y divertido. La campaña tiene unos escenarios magníficos y el hilo argumental es genial. Además está dotado con un editor magnífico con el que podremos crear nuestros escenarios y los ejércitos a medida. Se puede jugar en red.

Contras: El mayor defecto a nuestro juicio, es el de no poder disfrutar la campaña desde el lado Tiránido. El número de unidades que comandamos está limitado, aunque sí es posible en los escenarios individuales coger cualquiera de las fuerzas contendientes. El manual está en castellano, pero el software está en inglés.

La balanza del poder

Diplomacy

Uno de los juegos más clásicos que podemos encontrar en el amplio catálogo de Avalon Hill, es Diplomacy. Si bien, el mayor inconveniente radica en que para poder disfrutar de todo su sabor, necesitamos jugar siete personas; con la conversión al ordenador, podemos jugar con la misma intensidad que contra jugadores humanos.

Diplomacy es uno de esos juegos que pasan por nuestras manos y que recordamos con cariño, al habernos servido como el entretenimiento de interminables tardes de reuniones con los amigos. El proceso de juego y las reglas son bastante sencillos y por lo tanto no hace falta mucho tiempo para poder enseñar a jugar. Por otra parte, el juego se hace tan interesante que nadie puede confiar en nadie y ninguno de los jugadores puede estar tranquilo y saber a ciencia cierta las intenciones del contrario.

Mecánica de juego

El sistema de juego está basado en turnos. Cada uno de los turnos se compone de una serie de fases de juego, en las que cumpliremos una serie de objetivos tanto de movimiento y ataque, de defensa o de apoyo, así como de maniobras diplomáticas.

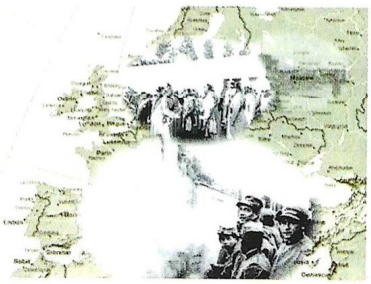
En la primera fase, nos sentaremos a dialogar, tal y como si fuéramos jugadores humanos con nuestros contendientes que encarnarán los máximos dirigentes de una de las siete potencias europeas: Francia, Inglaterra, Italia, Austria, Alemania, Rusia o Turquía. Seleccionaremos el líder con quien queramos hablar y recibiremos una serie de "interesantes" ofertas de apoyo, alianzas y ataques a realizar.

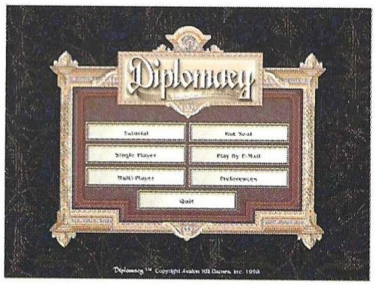
Acto seguido, en la siguiente fase, moveremos nuestras tropas sobre el tablero de acuerdo a la estrategia que hayamos diseñado anteriormente con nuestros aliados, o no, ya que en eso radica también parte de la sal del juego, puesto que como decía Maquiavelo, "Los tratados están para romperlos puesto que si no, no tendrían razón de que se firmaran..."

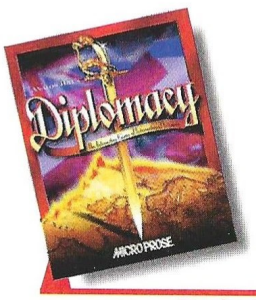
Por último observaremos los movimientos de las demás potencias y se efectuarán nuestras órdenes de movimiento y ataque, mostrando todos los resultados en el mapa de operaciones.

La inteligencia artificial

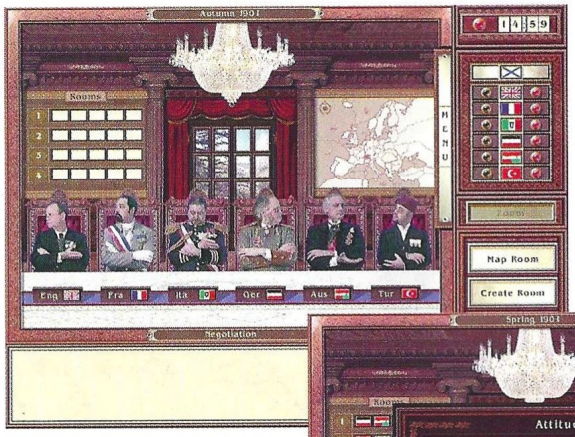
La diplomacia es algo curioso y delicado a la vez. Podemos sentarnos y esperar a que los demás se machaquen, tomar un papel en extremo agresivo, o torear pacientes, esperando que llegue nuestra ansiada oportunidad. En el caso del ordenador además eliminamos los sentimientos personales y los cambiamos por la más pura de las lógicas convirtiendo al ordenador en un adversario de origen Vulcaniano, buscando siempre la lógica como respuesta. En Diplomacy esto sería así, a no ser que hubieran implantado sabiamente un sistema de inteligencia artificial que asumirá roles enteramente humanos, y con capacidad de decisión sobre actos que no hayan sido convenidos previamente, por lo que el criterio etimológico de venganza aquí se aplica por entero. Podremos seleccionar la inteligencia simulada de cada uno de los países contendientes y si incumplimos un tra-

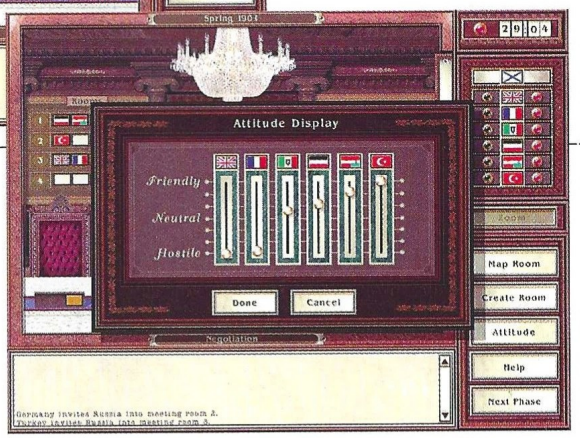






Precio: 7.995
Requerimientos: Pentium 166, ratón, SVGA, Windows 95/98, 32MB RAM, CD ROM 8x, 70MB de disco duro libres, tarjeta de sonido
N° de jugadores: 1 o varios
Editor: Microprose
Distribuidor: Proein



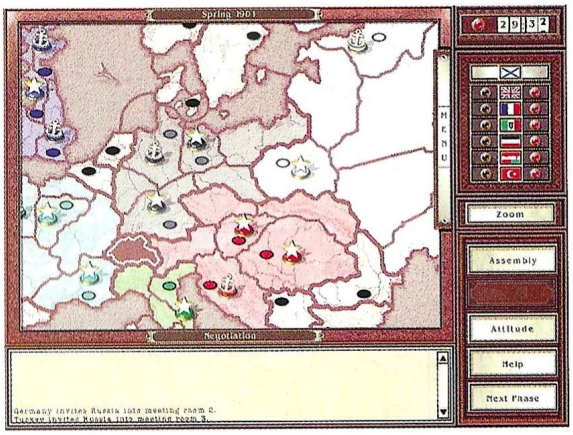


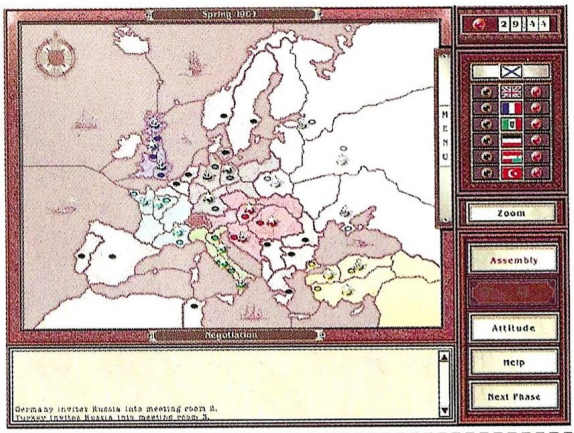
Aunque podemos seleccionar varios escenarios, el más divertido es el de acabar con todos los jugadores y dominar el mapa mundial

tado con alguno de ellos, no sólo el ordenador lo tendrá en cuenta, sino que también intentará devolvernos la jugada como buenamente pueda.

El dominio del mundo

Aunque en Diplomacy podremos seleccionar varios escenarios el más divertido de todos es el de acabar con todos los jugadores y dominar el mapa mundial. Una vez que el último de los territorios sea de nuestro color, el juego acaba, aunque hay otras modalidades y escenarios más cortos que reducen la campaña o el número de países.





En resumen, Diplomacy conjuga perfectamente la capacidad de poder jugar con un elevado número de contendientes sin que por ello se pierda sabor de juego, al cumplir la inteligencia artificial perfectamente su papel encarnando a las mil maravillas a cada jugador. Apetecible para todos aquellos jugadores y aficionados a la estrategia que gustan de los imperecederos clásicos del género.

El truco es...

Hemos de ser muy cautelosos, el engaño es nuestra principal arma, no se trata de incumplir tratados, puesto que la inteligencia artificial del ordenador lo tendría en cuenta y no podríamos aliarnos con nadie más, sino de intentar ver las jugadas a largo plazo. Dejad que se desgasten los demás y limitaros a apoyar sin más. Cuando la ventaja numérica esté de vuestro lado, atacar con todas vuestras fuerzas.

Calificación

Diplomacy

Pros: Poder disfrutar de un juego diplomático en toda su extensión, y seleccionar los caracteres de los jugadores contra los que nos vamos a enfrentar es todo un hallazgo. La inteligencia artificial del ordenador funciona muy bien y una vez dominado el sistema nos da la impresión de estar tratando con humanos. El mapa y las unidades están muy bien representadas a nivel gráfico. Se puede jugar en redes e Internet.

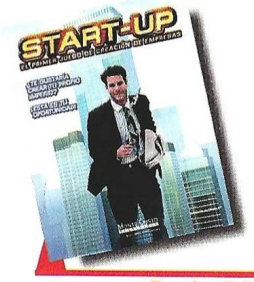
Contras: El sistema de juego es un poco complejo al principio, al igual que la forma de enviar mensajes. El programa está en inglés, tanto el manual como el juego. El juego a través de Internet es muy lento.

Crea tu propia imperio

Start-Up

El primer juego de simulación de empresas

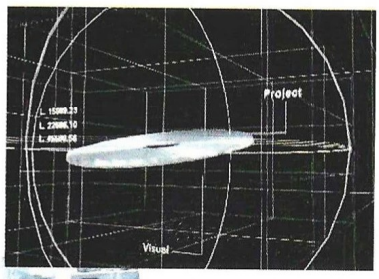
Con el deber de dirigir el lanzamiento de nuevos productos, a elegir entre una consola de juegos, videotelefonía o cyber-TV, te convertirás en el jefe de la empresa y tendrás que controlar tanto el marketing del producto como las finanzas, teniendo el mando y la responsabilidad de todos los departamentos.

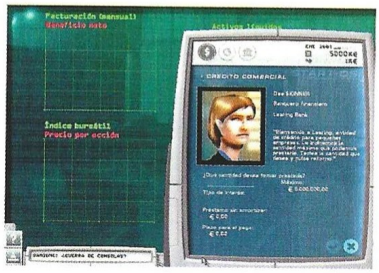


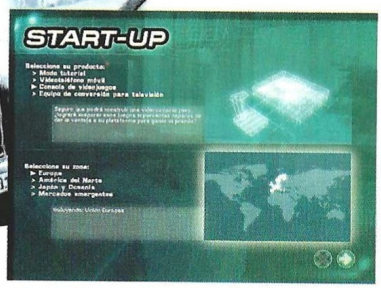
Precio: 7.990
Requerimientos: Pentium 120, 24MB de RAM, CD ROM 4X, Windows 95/98 tarjeta gráfica 2MB RAM, 40MB disco duro.
Nº de jugadores: 1 o varios
Editor: Monte Cristo Multimedia
Distribuidor: Virgin Interactive

Gracias a este programa tendremos la posibilidad de sentirnos los responsables de la creación de un proyecto empresarial completo, donde seremos los que controlaremos toda la gestión administrativa. Desde la campaña de publicidad, pasando por la fabricación del producto, el abaratamiento de costes o la asignación de recursos humanos pasando también incluso por la sección de contabilidad y finanzas.

Tu principal labor es la de ganar dinero para ti y hacer ganar mucho dinero a la empresa. Para ello, elegirás un proyecto y empezarás a elaborar productos y ampliar la línea de mercado para ese proyecto. Es decir, si elegimos la consola de videojuegos, tendremos la posibilidad de crear toda la línea de soporte como son tarjetas de memoria, videojuegos, joysticks, y todos los productos con que debamos soportar el lanzamiento de la videoconsola.

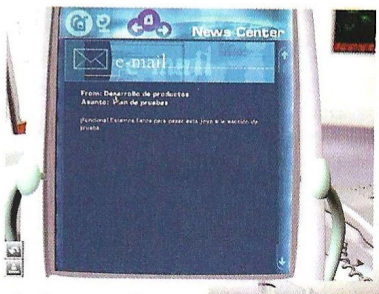


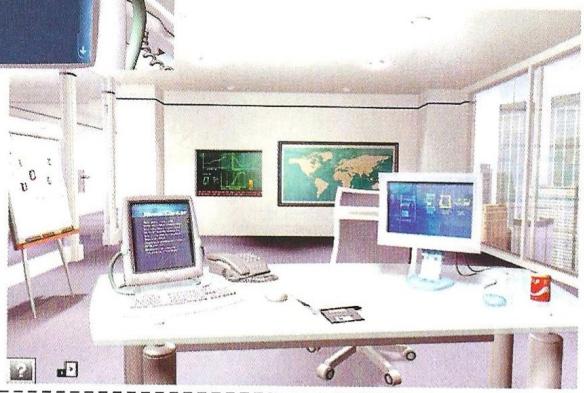




Tu das las órdenes

Para ello, y a través de nuestro despacho, controlaremos toda la información disponible y la utilizaremos para dar las órdenes ejecutivas a cada uno de los departamentos, así como controlaremos la gestión de finanzas, acciones y recursos humanos, de forma que las nóminas no encarezcan demasiado el producto y podamos distribuir el potencial humano allá donde sea más necesario. En el ámbito gráfico es más que correcto y sus gráficos sin ser una maravilla, consiguen crear la atmósfera adecuada. Está muy enfocado a la gestión empresarial y aunque no es un programa complejo, está muy dirigido a un sector muy determinado de usuarios, capaces de crear los más de tres mil productos existentes en el programa, y lo que es más difícil, venderlos y ganar dinero con ellos.





El truco es...

Manténte informado sobre las tendencias de mercado y vigila las opciones de bolsa, distribuye el trabajo entre los distintos departamentos. Incentiva a los empleados e invierte sobre todo en investigación y desarrollo. Invierte mucho en Marketing y publicidad sobre tus productos.

Calificación

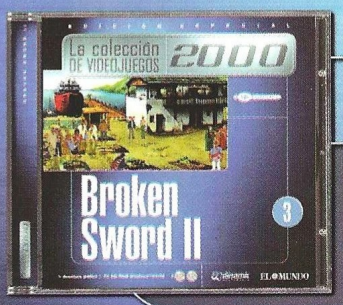
Start-Up El primer juego de simulación de empresas

Pros: Está totalmente traducido al castellano. Es muy intuitivo, siendo las pantallas de juego bastante claras a la hora de cómo movernos. Por otra parte y a nivel de juego es muy completo, simulando de una forma muy real, todas las decisiones de una gran empresa. Opción de hasta ocho jugadores por Internet o red local.
Contras: Es muy complejo y está bastante dedicado a un sector muy específico de usuarios. A veces, no consigue enganchar al jugador.

Originales imprescindibles para tu colección

(Una edición especial que no puedes dejar pasar)

6 FEBRERO



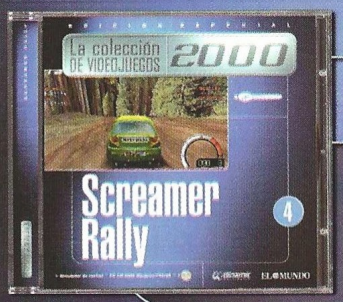
3

Broken Sword II

➤ Aventura gráfica

Una gran aventura
te está esperando

13 FEBRERO



4

Screamer Rally

➤ Simulador de coches

La emoción de los rallies
sin salir de casa

20 FEBRERO

5

Space Ace

➤ Dibujos interactivos

Una película animada
en la pantalla de tu PC

27 FEBRERO

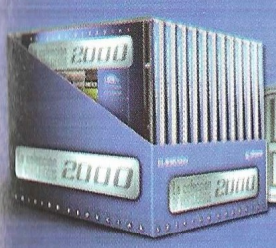
6

Die by the Sword

➤ Arcade 3D

El arcade 3D
más espectacular

* Con la primera entrega
gratis el estuche de la colección



La colección DE VIDEOJUEGOS 2000

EL MUNDO

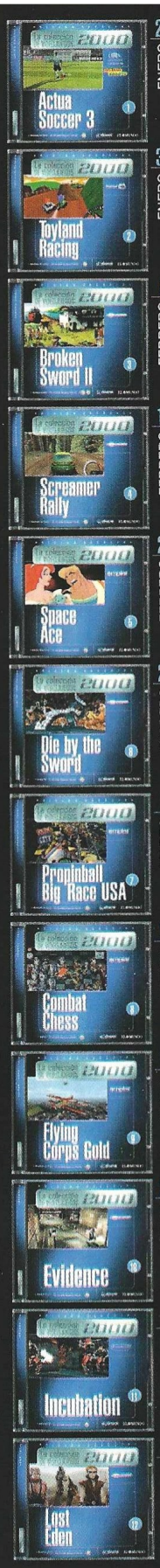
www.el-mundo.es

dinamic MULTIMEDIA

www.dinamic.com

La colección DE VIDEOJUEGOS 2000

12 títulos de estilos diferentes para que disfrutes del apasionante mundo de los videojuegos.



Cada fin de semana
con EL MUNDO
y EL MAGAZINE,
un CD-ROM
por sólo **720** ptas. más

TELÉFONO DE ATENCIÓN AL LECTOR DE **EL MUNDO**
Para más información y pedidos de ejemplares atrasados, llama al **902 21 33 21**

Un futuro incierto

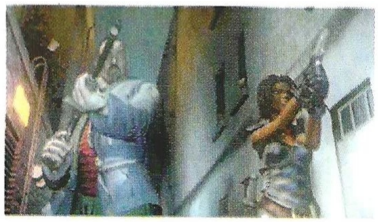
Urban Chaos

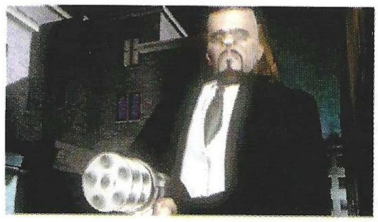
Desde hace unos tres o cuatro años, los juegos de acción con una perspectiva en tercera persona han sido una constante. Ahora, bajo el mismo sistema pero con notables diferencias, nos llega Urban Chaos.

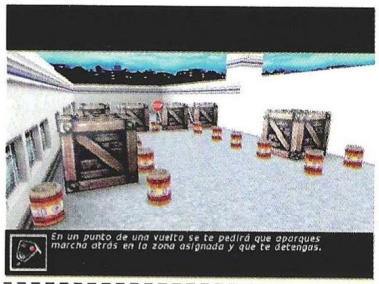
No cabe duda que éste singular género lo inauguró, y con mucho éxito, la incombustible Lara Croft. La dinámica que nos proponía junto con un cómodo sistema de juego, fueron sus grandes bazas. Como de costumbre, es la novedad lo que más llama la atención, y fue lo que hizo a Lara elevarse a los puestos más altos de las listas de ventas de todo el mundo. La idea de recorrer un amplio mapa con una libertad inusual de movimientos gustó a la gran mayoría, porque además todo se realizaba de un modo intuitivo, es decir, nos dejaba muchas opciones a la hora de hacer lo que quisiéramos, lógicamente dentro de un límite.

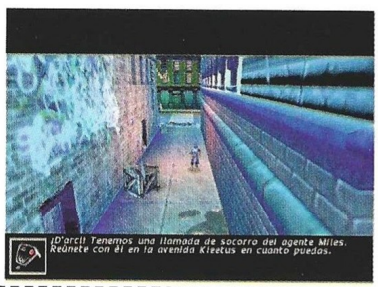
Los gráficos también fueron revolucionarios, ya que casi la práctica totalidad de los elementos que aparecían en pantalla estaban generados mediante polígonos. Tan sólo se recurría a "sprites" para elementos más pequeños y estáticos, tales como plantas y piedras. Aunque esto es algo que con el tiempo se mejoró, ya que todos esos pequeños "sprites" pasaron a ser polígonos texturados. Lamentablemente, llegó un punto en el que debido a lo explotado del género, los grupos programadores de todo el mundo comenzaron a estar escasos de ideas, con lo que de un tiempo a esta parte casi todos estos juegos han resultado prácticamente iguales, como si de clones desarrollados en serie se tratase.

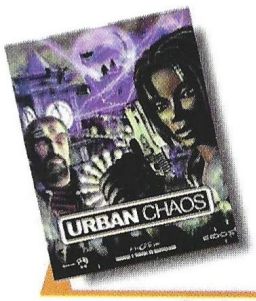
Después de disfrutar con la última entrega de Tomb Raider, Eidos nos presenta este Urban Chaos, llevado a buen puerto por Mucky Foot. Estaríamos mintiendo si dijésemos que Urban Chaos es mejor que Tomb Raider, aunque también mentiríamos si dijéramos lo contrario. Lo más correcto es decir que se trata de juegos parecidos, que tienen muchas diferencias entre sí, tanto en el sistema de juego, como en el de control, y por supuesto, en el apartado gráfico. De este modo, y de acuerdo con lo que os acabamos de decir, si sois de esas personas que disfrutan con este tipo de juegos pero ya os estabais empezando a cansaros de tantas similitudes, con este Urban Chaos podréis tener por fin el juego que habéis estado esperando durante mucho tiempo.



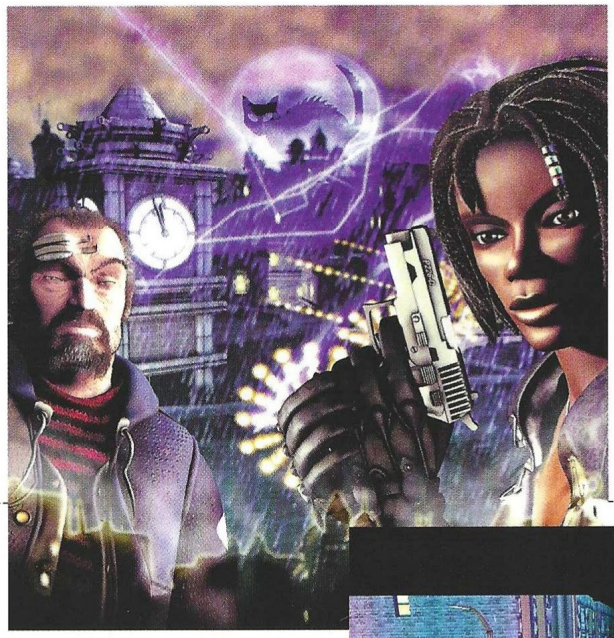




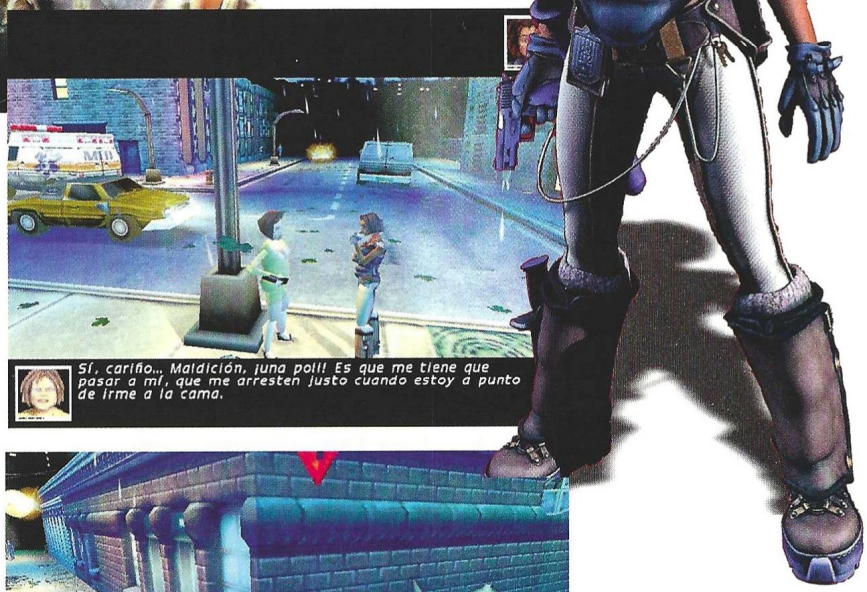




Precio: 7.995
Requerimientos: Pentium 233, 32MB de RAM, 150MB de disco duro libres, tarjeta de sonido, SVGA de 4MB, CD-ROM 4X, ratón, Windows 95/98
Nº de jugadores: 1
Editor: Eidos
Distribuidor: Proein



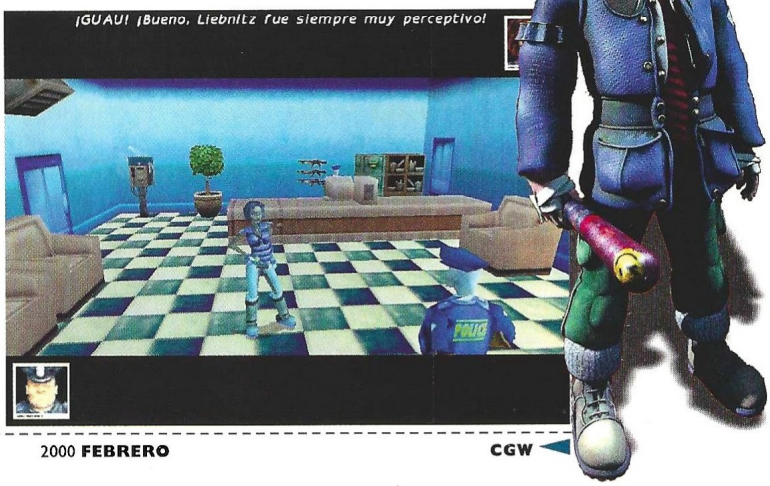
La historia que cuenta Urban Chaos es muy reciente, ya que todo empieza en la celebración de fin de año de 1999



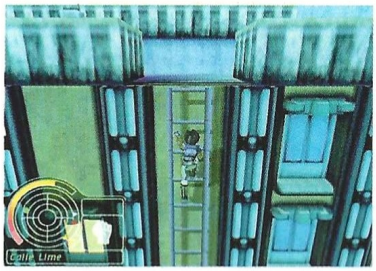
Un "Efecto 2000" peligroso

Como en todo buen juego que se precie, el argumento es uno de los puntos más importantes si lo que se busca es "enganchar" al jugador, es decir, introducirlo en el papel de protagonista lo máximo posible. La historia que cuenta Urban Chaos es cronológicamente reciente, ya que todo empieza en la celebración de fin de año de 1999, justo cuando da comienzo el 2000. La profecía más escabrosa de Nostradamus es la que da paso a los hechos que en la secuencia de introducción nos relatan.

Mientras toda la gente da la bienvenida al nuevo año en las calles, la policía no cesa en su trabajo por mantener el orden, y más aún en una fecha tan señalada, ya que los malhechores suelen actuar en casos así. En otra parte de la ciudad, bastante alejada del bullicio multitudinario, un par de "gansters" tienen en su poder a una mujer a la que, con casi toda seguridad, van



Tendremos que entrenarnos duramente tanto en el combate cuerpo a cuerpo como en la conducción de automóviles



El truco es...

Practica las veces que sean necesarias en los entrenamientos, sobre todo en el de lucha, ya que en muchas ocasiones nos tendremos que enfrentar hasta a seis tipos a la vez.

a matar e incluso algo mucho peor. En ese momento aparecen en escena D'Arci y Roper, los auténticos protagonistas de la historia.

Tras una lluvia de disparos, unos de los indeseables resulta muerto, pero otros dos consiguen escapar en una furgoneta. Roper, en un arrebato de valentía, sale tras los criminales, a los que no consigue dar caza, aunque ellos mismos regresan al lugar donde se encuentra D'Arci atendiendo a la víctima. Una vez allí, D'Arci abre fuego contra el conductor, ya que se dirige a toda velocidad hacia ella. Este, alcanzado por los disparos de la intrépida policía, muere en el acto, y al otro no le queda más remedio que saltar de la furgoneta. En ese momento hacen acto de presencia unos personajes extraños, vestidos de negro por completo, que "sin ton ni son" comienzan a disparar contra todos los allí presentes...

Sistema con "gancho"

Con esta enrevesada y siniestra historia comienza Urban Chaos, un juego que está repleto de acción. Nada más comenzar a jugar tendremos que entrenarnos duramente, tanto en el combate cuerpo a cuerpo como en la conducción de automóviles. Si no completamos nuestro entrenamiento no podremos salir a la calle a detener mafiosos y demás escoria, con lo que tendremos que aplicarnos al máximo. Una vez completado todo el periodo de instrucción será cuando comience realmente lo bueno. Al comienzo de cada misión nos darán unas órdenes específicas, ya sea en la comisaría o por radio.

La variedad de las misiones es uno de los puntos fuertes en Urban Chaos, que irán desde ir a socorrer a una persona, a evitar que un loco se tire desde uno de los edificios más altos de la ciudad. Las primeras misiones no encierran demasiadas dificultades, lo que quiere decir que podremos habituarnos al control del personaje sobradamente, ya que además de poder pegar pu-

betazos, patadas, disparos y navajazos a nuestros enemigos hasta acabar con ellos, podremos tomar el camino de la ley, es decir, tirarlos al suelo para posteriormente esposarlos y proceder al registro para quitarles las armas que lleven.

También podremos hablar con cualquier persona que haya en las calles e incluso maltratarlos si no colaboran. Muchas de estas personas nos darán pistas para atrapar a los malhechores, como quienes hayan presenciado un crimen. Otro

Uno de los alicientes del juego es que podremos "tomar prestado" algún que otro vehículo, como furgonetas o utilitarios

de los alicientes es que podremos –en algunas ocasiones– tomar "prestado" algún que otro vehículo, como por ejemplo furgonetas y utilitarios. Aunque visto de otro modo, lo más sencillo será utilizar un coche patrulla del aparcamiento de la comisaría. Cuando utilicemos un coche para los desplazamientos por la gran ciudad, todo será mucho más rápido, pero habrá que ir con sumo cuidado, ya que todos los viandantes pueden ser atropellados en el más mínimo descuido que tengamos.

Como se puede apreciar, Urban Chaos es un juego que tiene muchas buenas virtudes, así como un elaborado apartado gráfico, en el que hasta las hojas de los arboles están perfectamente reflejadas. La animación de los personajes es buena, aunque quizás son un poco pequeños. Los fallos con los que cuenta son muy pocos, por lo que ni siquiera son dignos de mención; únicamente se podía haber elaborado más el control, ya que hasta que nos acostumbremos totalmente cometeremos algunos errores. En definitiva, Urban chaos es un juego muy completo y cargado de acción para los que están hartos de lo de siempre.

Calificación

Urban Chaos

Pros: Un sistema de juego francamente bueno, ya que el hecho de ir cumpliendo misiones de distinta índole lo hace más divertido. El apartado gráfico es bastante bueno.

Contras: En determinadas ocasiones el sistema de control del personaje nos pondrá de los nervios.

La cólera del robot

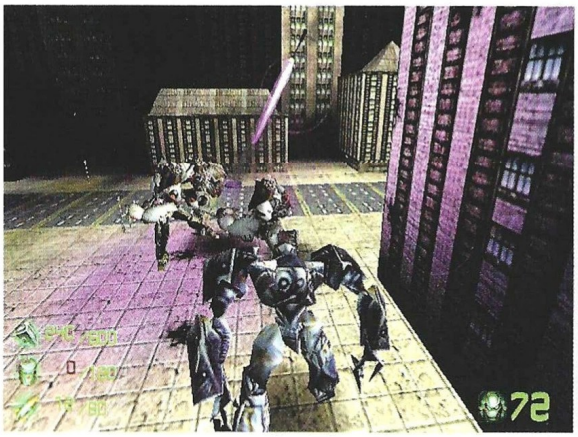
Slave Zero

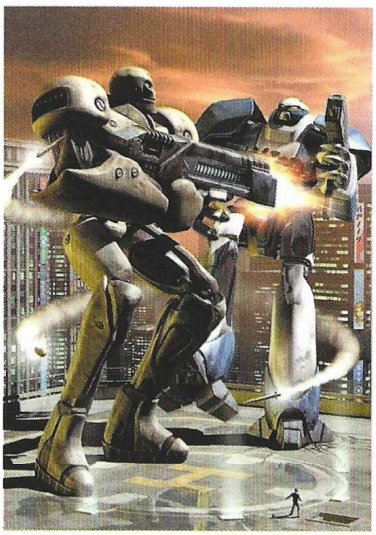
Unó de los juegos que más impacto causó en el pasado E3 de Los Angeles, al fin está entre nosotros. Sólo le queda una asignatura pendiente, ¿es tan bueno como lo pintaban?

Durante mucho, mucho tiempo, el mundo ha sufrido infinidad de guerras y cataclismos de todos los tipos, desde terremotos y maremotos varios, a las más cruentas batallas que el hombre haya visto jamás. Viviendo en un futuro incierto, una gigantesca metrópoli, con edificios de más de 12 kilómetros de altura, está enfrentada entre sí. Caminar por la calle con algo de tranquilidad es prácticamente imposible, debido a la tiranía del gobernador. Un pequeño grupo de rebeldes, a las ordenes de un anciano, quiere recuperar el poder de la ciudad cueste lo que cueste, derrocando al actual emperador. Para ello cuentan únicamente con un gigantesco robot de 18 metros de altura llamado Slave Zero, que tendrá que ser controlado con destreza por algún valiente. La principal misión de Slave Zero será robar la más sofisticada arma biomecánica jamás creada, algo que en ningún momento será sencillo. Una ingente cantidad de tropas de todos los tipos nos saldrán al paso de un modo constante, intentando destruirnos por todos los medios. Desde ejércitos de soldados humanos y helicópteros, hasta unos demoledores robots que nos machacarán sin dudarlo, todos son bastante grandes, pero los hay que alcanzan hasta 60 metros de altura. Slave Zero, a lo largo, ancho y alto de la ciudad, tendrá que acabar con la tiranía en vigor para, si nada se interpone, vivir en un mundo mejor.

Como se puede observar, el argumento del juego es bastante bueno, ya que sigue de un modo bastante fiel la estética de las películas de animación japonesa, denominadas anime. En algunos aspectos, recuerda a la superproducción Akira, de Katsuhiro Otomo, ya sea por el periodo en el que está ambientada o por algunos de los personajes. Todo posee tintes orientales, aunque el juego esté hecho por una compañía americana como es Accolade.

Los personajes centrales del juego, incluyendo el que tenemos bajo nuestro propio control, son "Mech", calificativo empleado para denominar a este tipo de robots gigantes, aunque también sería correcto denominarlos "Mechas". Probablemente, los programadores se hayan inspirado en películas como Macross, Neon Genesis Evangelion e incluso Mazinger Z, aunque Slave Zero aporta muchas cosas por sí mismo; pero veamos cuales son sus pros y sus contras.

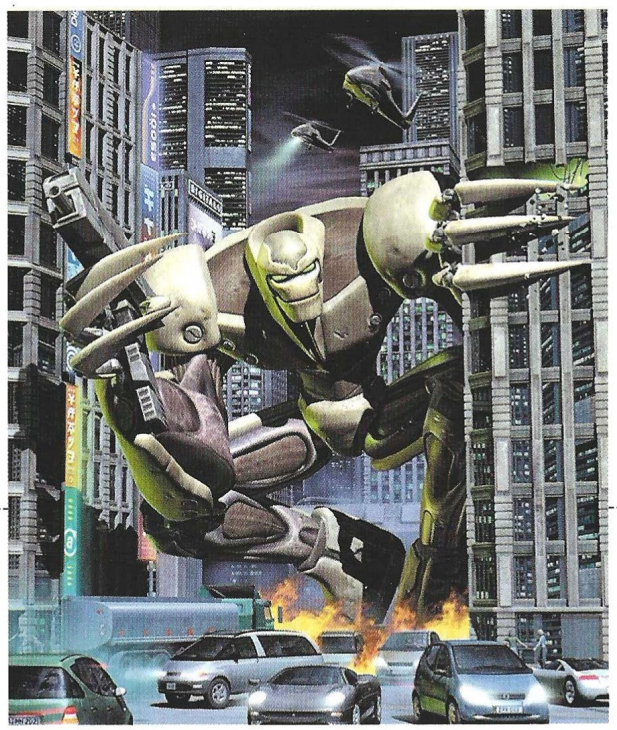


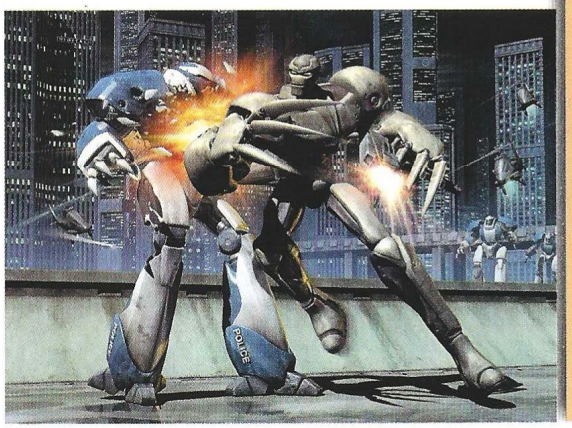


A medias en casi todo

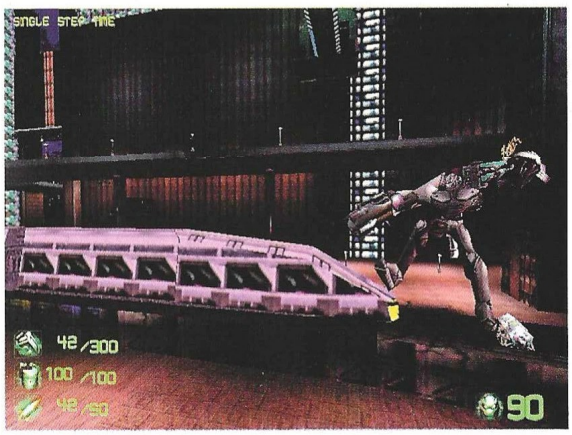
Para comenzar, hablemos de los aspectos positivos de Slave Zero, que por cierto no son todos los que nos gustaría que hubiera. Como ya hemos puntualizado con anterioridad, el argumento, sin llegar a ser de lo mejor que podemos encontrar, está bien elaborado. Los elementos se relacionan bien unos con otros, de modo que en ningún momento perdemos el hilo de la historia,

Precio: sin determinar
Requerimientos: Pentium 266, 32MB de RAM, 125 MB de disco duro libres, CD-ROM 4X, Aceleradora 3D, tarjeta de sonido, ratón, Windows 95/98
Nº de jugadores: De 1 a 12
Editor: Accolade
Distribuidor: Infogrames





que por cierto está en castellano, tanto los textos como las voces. Cuando dé comienzo cada misión, oiremos una voz en "off" que nos indicará todos y cada uno de los objetivos que tenemos que cumplir, como cuántos generadores de energía hemos de destruir, centinelas que machacar y muchas otras cosas. Todos estos datos nos llegarán desde nuestra base secreta en cualquier momento, y será fundamental que les prestemos atención si queremos llevar la misión por buen camino.



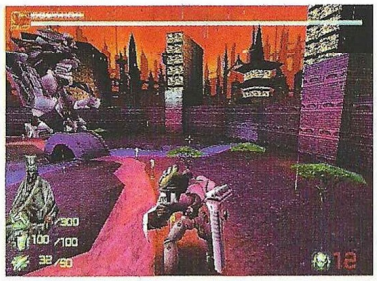
Una ingente cantidad de tropas de todos los tipos nos saldrán al paso de un modo constante, intentando destruirnos por todos los medios

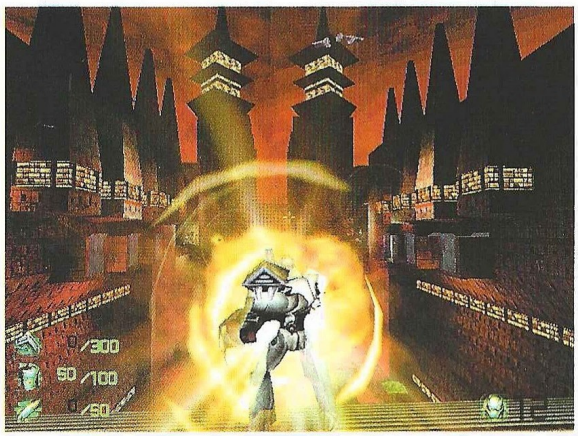
El truco es...

En algunas zonas de este juego, la dificultad es muy elevada, así que no vamos a darte ningún consejo que tenga poca utilidad. Dirígete a la sección de trucos y allí encontrarás un buen puñado para Slave Zero.

Uno de los aspectos que más impresionaron la primera vez que se pudo ver algo de Slave Zero fue el apartado gráfico, en el que casi todos los elementos de una gran urbe estaban perfectamente reflejados. Y en cierto modo así es, aunque no tiene la calidad que esperábamos. A medida que atrave-

Podremos generar pánico allá por donde pasemos, y como no, destruir casi todo, desde edificios y fábricas hasta puentes colgantes





semos las partes más concurridas de la ciudad, veremos todo lo que en una real se puede encontrar, lógicamente salvando las diferencias, ya que este juego está inspirado en el futuro. Una gran cantidad de tráfico y personas a nuestro alrededor tratarán de huir por todos los medios, aunque algunos arremeterán contra nosotros. Podremos generar pánico allá por donde pasemos, y como no, destruir casi todo, desde edificios y fábricas hasta puentes colgantes en los que nos esperan nuestros inteligentes enemigos. Las diminutas personas que nos rodean son totalmente reconocibles, así como los cazas y helicópteros que nos sobrevuelan de un modo constante.

Sin embargo y como ya hemos puntualizado, hay algunos errores que tiran por tierra casi todo el atractivo que pudiera tener Slave Zero. El control de nuestro personaje, a pesar de que podremos seleccionar entre teclado, joystick o una mezcla entre el primero de estos y el ratón, es bastante ineficaz. Al tratarse de unos escenarios tan grandes con unos elementos tan pequeños, el control en muchas ocasiones resulta dificultoso, sobre todo si nos decantamos por utilizar el teclado como único control, aunque con otro sistema tampoco ganaremos demasiado.

En el apartado gráfico también podemos encontrar bastantes errores, como una gran cantidad de "clipping" cuando destruimos a los enemigos y saltan por todos lados pedazos de polígonos texturados. Otro fallo, quizá el más pronunciado, es el hecho de ver aparecer los fondos de repente, a lo que habitualmente se califica como "popping". Al fondo de una calle, veremos siempre, aunque las opciones gráficas están al máximo, un fondo negro del que van apareciendo las inmensas construcciones que nos rodean; lo mejor hubiera sido incluir una niebla simple y sencilla, como hacen la mayoría de los juegos, la estética final sería bastante mejor de lo que es.

Pero aunque el juego tenga todos estos aspectos negativos, cuando nos ponemos a jugarlo llega a enganchar, que al fin y al cabo es lo más importante de los juegos. Si nos gusta este género –un arcade de acción con perspectiva en tercera persona– y además todo lo relacionado con la animación japonesa y demás, disfrutaremos bastante masacrando robots por doquier, y como no, llegando al enemigo final del juego, un gigantesco robot que podrá incluso pisarnos. Sólo una cosa más: Slave Zero podría haber dado mucho más de sí, de este modo es un juego simplemente aceptable.

Calificación

Slave Zero

Pros: Poder controlar un robot de dimensiones tan grandes no se hace todo los días. Las armas que iremos recogiendo son devastadoras al 100%

Contras: Lo que más falla en Slave Zero es el apartado gráfico, ya que en los tiempos que corren podían haber hecho algo mucho mejor. El sistema de control es, en ocasiones, ineficaz.

CONCURSO COMPUTER GAMING WORLD

Planescape Torment

Interplay

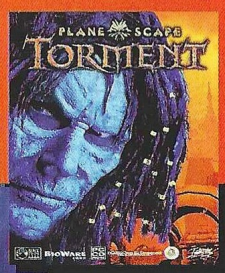
Virgin INTERactive

Un mundo extraño, un hombre que regresa a la vida tras la muerte sin saber dónde diablos se encuentra, un ejército de seres abominables que intentarán acabar con nuestra miserable vida de cualquier modo pero... esta vida es nuestras y somos los únicos que decidimos lo que ha de pasar con ella. Ningún ser de ultratumba va a fastidiar nuestra reencarnación, o al menos lo tendremos que intentar...

Uno de los más completos juegos de ROL puede ser tuyo con sólo remitirnos el cupón que hay en esta página, de este modo podrás sentir en tus propias carnes la locura que hay en el ambiente de Planescape Torment. Uno de los 15 juegos que sorteamos puede ser tuyo.

Si queréis participar, sólo tenéis que mandar el cupón adjunto debidamente cumplimentado. De entre todas las respuestas correctas saldrán los afortunados ganadores.

¿CÓMO SE LLAMA EL PERSONAJE CENTRAL DE PLANESCAPE TORMENT?



Cupón de participación

Enviar a: Computer Gaming World. Redacción. C/ Miguel Yuste ,26. 28037 Madrid

Nombre .....

Apellidos .....

Edad .....

Dirección .....

Localidad ..... C.P. .....

Provincia ..... Teléfono ( ) .....

Respuesta:

1. .....

PLANESCAPE TORMENT

Bases

1.- Podrán participar en el sorteo todos aquellos lectores de Computer Gaming World que envíen el cupón original (NO se admiten fotocopias), dentro de un sobre, a la siguiente dirección:

COMPUTER GAMING WORLD
AMÉRICA IBÉRICA, S.A.
C/ Miguel Yuste 26.
28037 Madrid
(En el sobre se deberá indicar:
"Concurso Planescape")

2.- De entre todos los cupones que se reciban con la respuesta correcta a la pregunta que formulamos se procederá a escoger 15, que conseguirán uno de los juegos Planescape Torment. Los premios no serán canjeables, bajo ningún concepto, por dinero o cualquier otro material.

3.- Sólo entrarán en el sorteo aquellas cartas recibidas antes del 20 de Marzo de 2000, tomando como referencia la fecha del matasellos, que deberá ser como máximo del 18 de Marzo de 2000.

4.- El sorteo se llevará a cabo el 20 de Marzo de 2000, publicándose el resultado en el número 53, correspondiente a Abril de la revista Computer Gaming World.

5.- La participación en este concurso implica la aceptación sin condiciones de todas sus bases. Cualquier incidencia que se produzca, no especificada en estas bases, será resuelta por los organizadores del concurso.

El rey destronado

Quake III Arena

La espera ha terminado. El shooter más famoso regresa para encontrarse con un panorama radicalmente distinto...

Pocos juegos salen a la venta con la partida ganada de antemano. Quake III Arena, contando con la complacencia de millones de seguidores dispuestos a abrazar cualquier producto que lleve la palabra Quake impresa y el éxito comercial garantizado, es uno de esos pocos elegidos.

La enorme legión de fans que Quake I y II ha ido acumulando a lo largo de los años, su popularidad y presencia constante en Internet, el merecido prestigio acumulado por id Software a lo largo de los años y el atractivo de una figura como John Carmack –lo más parecido a un George Lucas que hay en el mundo de los videojuegos– han convertido a Quake III Arena en una apuesta segura. Y, al mismo tiempo, lo ponen en la difícil situación de igualar las expectativas que semejante devoción –con la inestimable ayuda de la máquina publicitaria de id– ha generado.

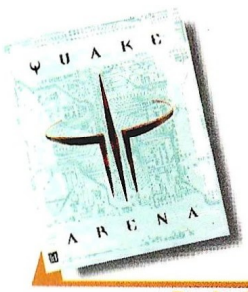
Hace un año, el desconcierto fue general al anunciarse que Quake III iba a ser un título sólo multijugador. Desde entonces, las sucesivas demos que id ha ido publicando y la aparición de otros juegos explotando el mismo concepto, ha servido para aclarar las ideas hasta al más despistado. Id siempre se ha destacado por saber mirar más allá de donde lo hacía el resto de la competencia, y continúa haciéndolo, aunque no con el mismo acierto que otras veces.

Emoción on line

Quake III no ha renunciado a la experiencia para un solo jugador, aunque si ha hecho extensible la emoción del combate on line a dicho modo. El juego contiene 26 mapas para jugar partidas Deathmatch contra oponentes controlados por la computadora. Los mismos mapas pueden ser jugados en modo Team Deathmatch –por equipos– y Tournament. Además, hay otros cuatro mapas diseñados para Capturar la Bandera. Obviamente, la misma experiencia está disponible on line, contra los oponentes humanos que puedas encontrar en la red. Claro que, dadas las circunstancias que atañen a la mayoría de los jugadores de este país –dependencia de un monopolio telefónico que según la opinión generalizada ofrece un cuestionable servicio imponiendo tarifas nada económicas–, lo que nos interesa es la excitación que Quake III puede ofrecer off line.

Y, en este sentido, el juego no decepciona. Las partidas son espectaculares. El ritmo es frenético, los entornos hermosos y detallados, la acción suficientemente violenta, y los personajes que pueblan las arenas, originales y variados, además de hacer gala de una excelente animación. Gran parte del mérito hay que achacarlo al nuevo "engine" que han desarrollado en id. A pesar de que el utilizado en Quake II todavía es capaz de ofrecer buenos resultados –hay está Half-Life, sin ir más lejos–, la compañía ha elegido poner nuestros PC´s a prueba con un nuevo motor que ofrece excelentes resultados a cambio, eso sí, de exprimir a tope los recursos de tu ordenador.

Los escenarios se mueven dentro de esa iconografía gótica/futurista tan habitual en este tipo de juegos. Si bien no se ha buscado abrir nuevos caminos en cuanto su concepto, la capacidad del motor permite un elaboración laboriosa como pocas. Las texturas son inmejorables, las superficies curvas ofrecen nuevas posibilidades de diseño que, es de esperar, en el futuro depararán agradables sorpresas, la inclusión de elementos religiosos, fantásticos o "gore" crea una excelente atmósfera y los efectos de luces, humo, niebla, fuego y otros maravillarán a cualquiera que se acerque al universo Arena. Como es de esperar, el diseño de los niveles presenta luces y sombras. Un buen puñado de ellos son francamente buenos. No suelen ser demasiado amplios, pero el uso de las rampas de aceleración y los puntos de salto aseguran un



Precio: 7.995
Requerimientos: Pentium 233, 64MB de RAM, CD-ROM 4X, tarjeta de sonido, ratón, aceleradora gráfica 8 MB, Windows 95/98/NT
Nº de jugadores: De1a 32
Editor: id Software
Distribuidor: Activision

Los escenarios se mueven dentro de esa iconografía gótica/futurista tan habitual en este tipo de juegos

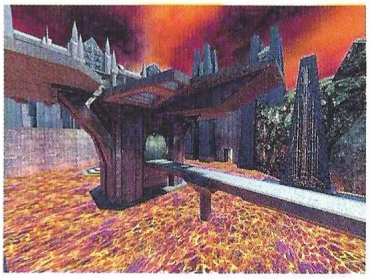
ritmo frenético a las partidas. También los hay correctos y alguno que no debería haber pasado la selección. En cualquier caso, éste no es un problema grave, ya que pronto proliferarán novedades por Internet, bien realizadas por id o por los fans.

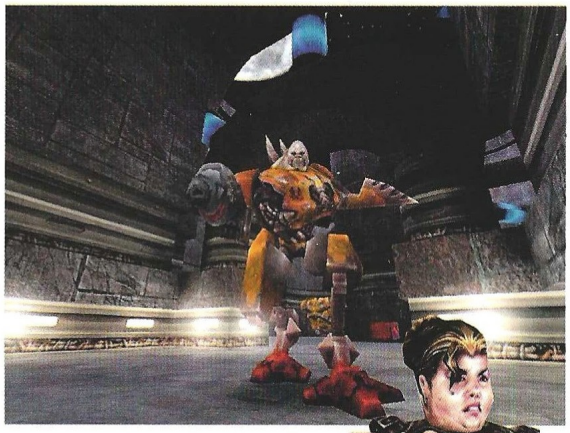
El diseño de los personajes ha sido igualmente trabajado. Las posibilidades de elección son amplias y, en algunos casos, sorprendentes. Carmack se ha preocupado de incluir todo tipo de caracteres para que todo jugador encuentre alguno con el que identificarse. Así, el espectro abarca desde motoristas barrigudos a musculosos soldados, payasos obesos, hermosas y letales guerreras, cadáveres ligeramente putrefactos, demonios, patriotas fanáticos, irritantes patinadores, criaturas de difícil descripción y personajes de otros juegos de la compañía como Doom o Quake, entre otros.

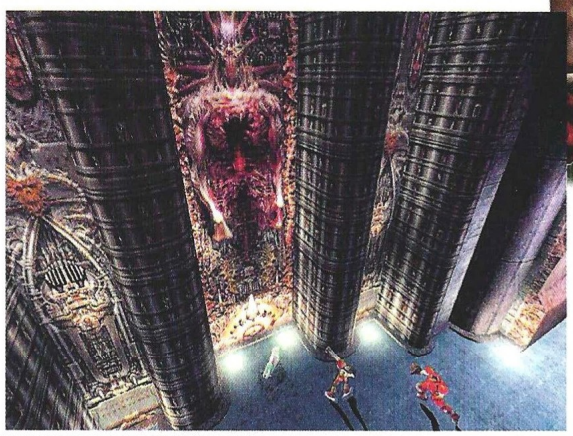
Uno de los aspectos esenciales en un título de estas características es la inteligencia artificial, la oposición que los "bots" van a ofrecer al jugador. En este sentido no hacen tonterías y, en ocasiones, pueden llegar a sorprenderte, pero no está por encima de la vista en otros títulos. El juego presenta cinco niveles de dificultad, resultando los primeros bastante sencillos. Luego, las cosas se ponen más difíciles. La pregunta es: ¿hasta que punto puede interesar lanzarse por cuarta vez al mismo mapa contra los mismos enemigos? Aunque el juego ofrece amplias posibilidades de configuración para cada partida, no llega a disimular sus limitaciones.

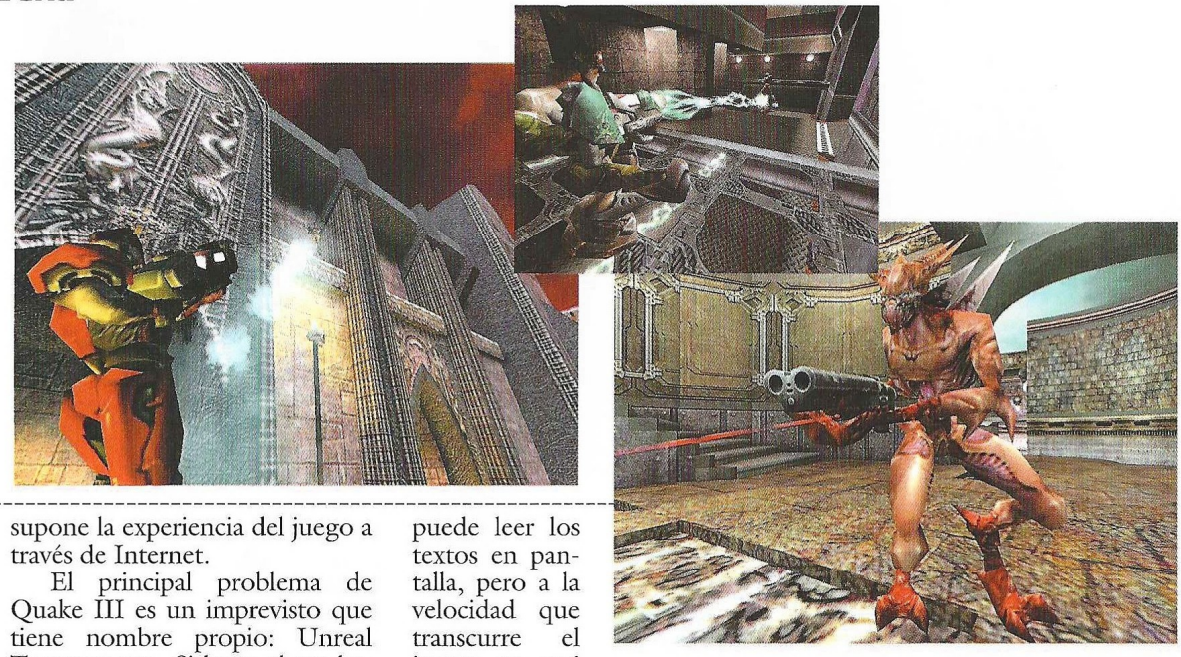
Luces y sombras.

El aspecto exterior de Quake III es deslumbrante. Sin embargo, la tecnología no puede suplir la falta de ideas, y en éste aspecto Quake III se muestra sorprendentemente escaso. Posee un excelente modo Deathmatch. Y eso es todo. Si te gusta ese tipo de juego, seguro que vas a disfrutarlo, pero no vas a encontrar nada más; sólo un aspecto de lo que









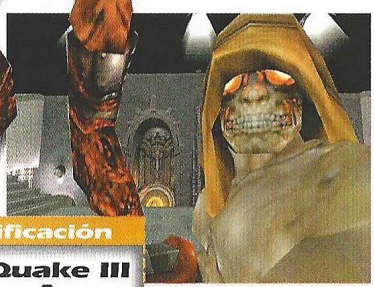
supone la experiencia del juego a través de Internet.

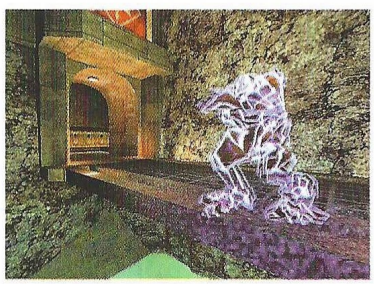
El principal problema de Quake III es un imprevisto que tiene nombre propio: Unreal Tournament. Si hasta ahora había sido id quienes habían establecido con cada nuevo producto lo que debía ser un juego de acción, éste honor le corresponde ahora al título de Epic Games. Y la comparación no le hace ningún beneficio a Quake III. Es un digno competidor en el aspecto Deathmatch y se ve superado en todo lo demás por un título mucho más completo y jugable. Con el agravante de haber descuidado ciertos aspectos. El apartado sonoro, que tanto hacía por la inmersión del jugador en el título de EpicGames, ha obviado la reproducción de las provocaciones, órdenes y comentarios en general que tienen lugar a lo largo de las partidas. Tan sólo se puede leer los textos en pantalla, pero a la velocidad que transcurre el juego es casi inútil. Algo similar puede decirse del arsenal empleado. Con pocos cambios sobre lo que ya se había visto en capítulos anteriores de Quake, está lejos de la espectacularidad y, sobre todo, equilibrio alcanzado en UT. Algunas son prácticamente inútiles –como el Gauntlet o Machine Gun– mientras que otras ofrecen una ventaja demasiado clara; todo ello sin que ninguna de ellas sea demasiado espectacular.

Por otro lado, la jugabilidad resulta excesivamente limitada. El modo Capturar la Bandera parece un añadido de última hora –la novedad de estar a las ordenes de un "bot" añade muy poco– y el resto se reduce a correr y matar más rápido que los demás. Puede ser divertido durante un rato, pero no hace nada por alargar la vida del juego fuera de la comunidad on line.

¿Fin del reinado?

A Quake III habrá que agradecerle la popularización del juego por Internet más allá de lo que muchos podían esperar. Pero no deja de ser un simple atisbo al potencial que éste tiene. Había de ser el título que se convirtiese en el referente para todos los juegos de acción venideros, por la trayectoria llevada hasta ahora por la compañía y las propias expectativas que ellos se han encargado de alimentar. En su lugar queda un gran juego Deathmatch que no puede hacer nada por evitar la sombra de Unreal Tournament.





El truco es...

Reflejos y puntería como en casi ningún otro juego. Nunca te quedes parado, contimnúa desplazándote aunque te cueste acertar al objetivo. Siempre es mejor que falles tú que el dejar que te achicharren.

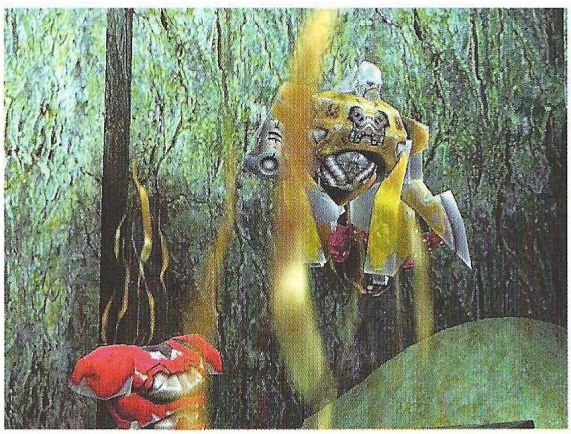
Calificación

Quake III Arena

3000

Pros: Inmejorable apartado gráfico. Algunos mapas son memorables y, en general, proporcionan la rapidez y emoción que el juego requiere. El diseño de los personajes es variado y completo. Excelente juego para quienes amen el Deathmatch.

Contras: Unreal Tournament ha puesto el listón de lo que debe ser un título multijugador demasiado alto.



CONCURSO COMPUTER GAMING WORLD

Rayman 2

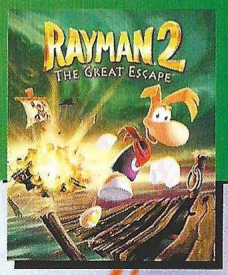
Ubi Soft ENTERTAINMENT

Rayman 2 es posiblemente el mejor juego de plataformas que se puede encontrar en PC; sus mundos llenos de color y sus carismáticos personajes nos tendrán pegados a la pantalla durante horas y horas. El único que puede acabar con la tiranía impuesta por el pirata Barbaguda es Rayman, ya que cuenta con algunos poderes mágicos la mar de útiles.

Si te gustan este tipo de juegos, no puedes dejar pasar la oportunidad de conseguir uno de los 10 fantásticos lotes que sorteamos, compuestos por UN JUEGO, UN PORTA-CD'S DE RAYMAN 2, UNA ALFOMBRILLA Y UN BOLÍGRAFO.

Para participar, sólo tienes que responder a la pregunta que te planteamos y enviarnos el cupón debidamente cumplimentado.

¿Cómo se llama el mejor amigo de Rayman?



Cupón de participación

Enviar a: Computer Gaming World. Redacción. C/ Miguel Yuste ,26. 28037 Madrid

Nombre .....

Apellidos .....

Edad .....

Dirección .....

Localidad ..... C.P. .....

Provincia ..... Teléfono ( ) .....

RAYMAN 2

1. .....

Bases

1.- Podrán participar en el sorteo todos aquellos lectores de Computer Gaming World que envíen el cupón original (NO se admiten fotocopias), dentro de un sobre, a la siguiente dirección:

COMPUTER GAMING WORLD
AMÉRICA IBÉRICA, S.A.
C/ Miguel Yuste 26.
28037 Madrid
(En el sobre se deberá indicar:
"Concurso Rayman 2")

2.- De entre todos los cupones que se reciban con la respuesta correcta a la pregunta que formulamos se procederá a escoger 10, que conseguirán uno de los lotes de premios. Los premios no serán canjeables, bajo ningún concepto, por dinero o cualquier otro material.

3.- Sólo entrarán en el sorteo aquellas cartas recibidas antes del 20 de Marzo de 2000, tomando como referencia la fecha del matasellos, que deberá ser como máximo del 18 de Marzo de 2000.

4.- El sorteo se llevará a cabo el 20 de Marzo de 2000, publicándose el resultado en el número 53, correspondiente a Abril de la revista Computer Gaming World.

5.- La participación en este concurso implica la aceptación sin condiciones de todas sus bases. Cualquier incidencia que se produzca, no especificada en estas bases, será resuelta por los organizadores del concurso.

¡Aléjate de aquí, hippy!

South Park Rally

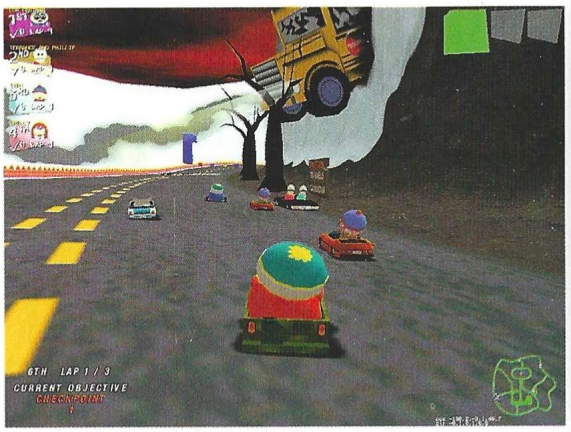
La sombra de Super Mario Kart es alargada. Pero la sustitución del inofensivo fontanero por los ciudadanos de South Park inyecta frescura a la fórmula.

Habitualmente, el uso de una licencia conocida para la creación de un videojuego es sinónimo de desastre absoluto. Desde que la consola Atari 2600 se viniera abajo dos décadas atrás gracias al estrepitoso fracaso que supuso el juego E.T, los ejemplos de películas, series, comics y novelas adaptadas pobremente a un videojuego se pueden contar por decenas.

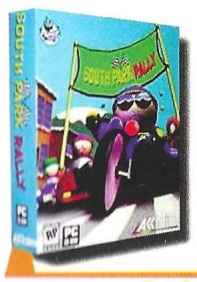
Afortunadamente, South Park Rally –la tercera adaptación que se realiza de la corrosiva serie de televisión–, consigue apartarse de esta tradición. El primer título, South Park, era un shooter que supuso la decepción a la que ya estamos acostumbrados en estos casos. Sin embargo, con South Park Rally Acclaim se muestra más acertada y nos presenta un juego que, aunque sus referencias son siempre obvias, consigue ser divertido manteniendo el espíritu de la serie.

Super Mario Kart continua siendo el modelo en que se fijan los diseñadores de este tipo de juegos. En consecuencia, lo que tenemos aquí son una serie de carreras entre los personajes más entrañables de la serie, donde prima tanto una conducción acertada como eliminar a los contendientes utilizando los métodos más surrealistas que se han visto en un juego. La mecánica es conocida: un circuito donde se pueden ir recogiendo diversos "items" que, utilizados adecuadamente, te ayudarán a ganar la carrera. Los recursos son amplios; desde abandonar ratas en el recorrido que ralentizarán a los que vayan detrás al aplastarlas sobre el asfalto, hasta lanzar a un prostituta que, si te alcanza, te transmitirá alguna enfermedad venérea, entre otras desquiciadas ocurrencias.

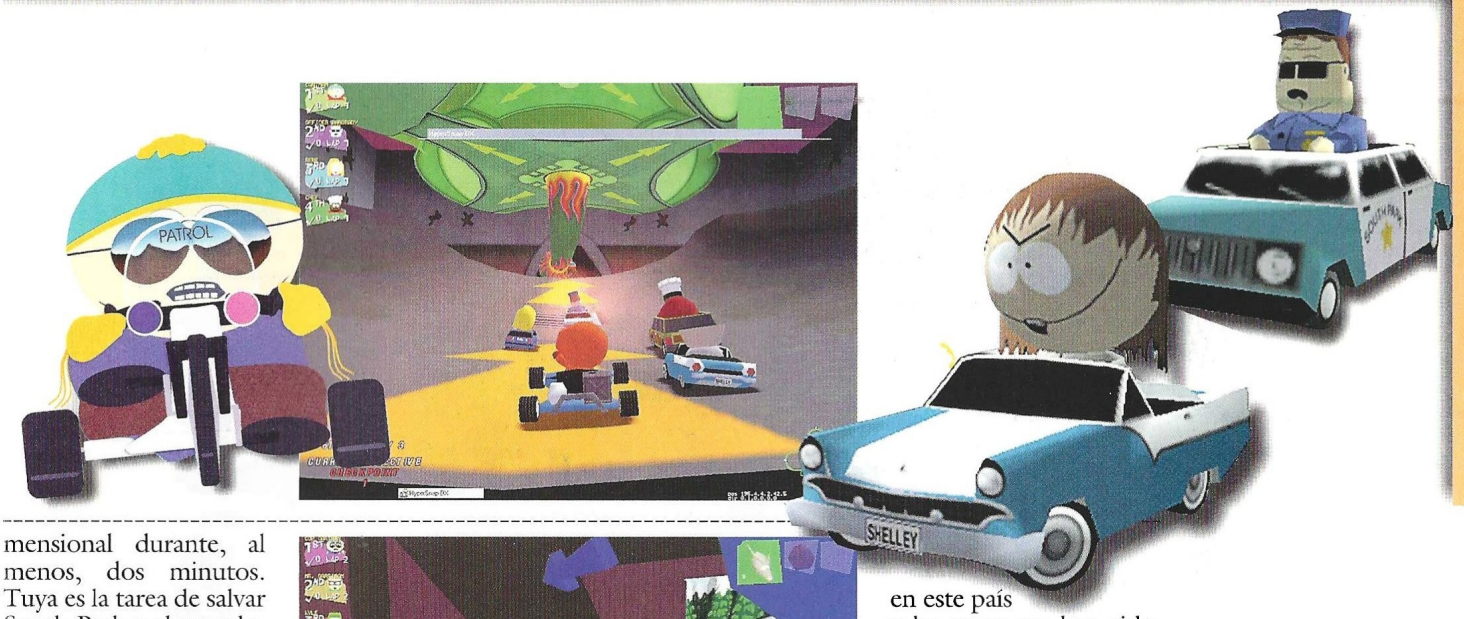
South Park Rally es un juego divertido. No lo es tanto por su jugabilidad, correctamente ejecutada, pero que no descubre nada nuevo, sino por mantener en cierta medida el irreverente espíritu de la serie. Aunque no vas a encontrar nada tan ofensivo como algunas de las ocurrencias que aparecen en los capítulos de televisión, los personajes mantienen su personalidad y las ocurrencias ingeniosas abundan. Allí está el egocéntrico Cartman –You will respect my authority!–, el oficial de policía –Time for some police brutality!–, la pobre víctima de Kenny, Jesús –con su aspecto de hippy desfasado, conduciendo una nube–, Chef –a bordo de su vehículo del amor–, Satán y el resto del memorable reparto que habitualmente desfila por South Park.



Acclaim ha desarrollado tres modos de juego para South Park Rally. Championship es el clásico campeonato donde vas accediendo a nuevas pistas y personajes conforme superas las pruebas. El primer circuito es lo más parecido a un rally clásico, pero a partir de ese momento las cosas se vuelven progresivamente más surrealistas. En Cows Days, todos los participantes has sido infectados con la enfermedad de las vacas locas, por lo que el objetivo es hacerse con el único antidoto disponible en la pista y mantenerlo el tiempo necesario para curarse. En Valentin´s Day habrás de encontrar el arco y las flechas de Cúpido para ser el primero en enamorar a todos los competidores disparando tus flechas del amor. Y en Millenium New Year´s Eve, Satan está a punto de destruir el mundo. Para ello, necesita cargar su llave di-



Precio: 6.990
Requerimientos : Pentium 200, 32MB de RAM, VGA 1 MB, CD-ROM 2X, tarjeta de sonido, ratón, Windows 95/98
N° de jugadores: De1a16
Editor: Acclaim
Distribuidor: Acclaim



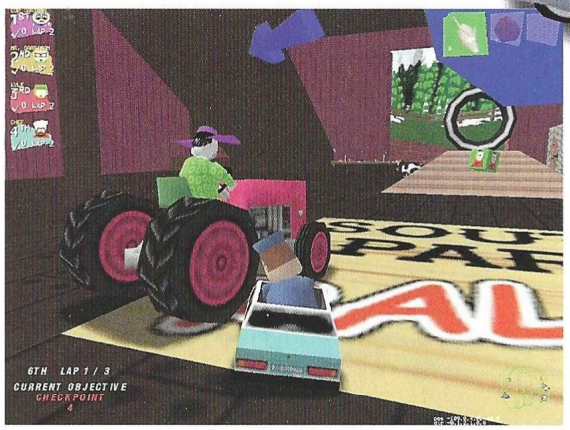
mensional durante, al menos, dos minutos. Tuya es la tarea de salvar South Park y el mundo. Y así, sucesivamente. En el modo Arcade tendrás la libertad de elegir a los personajes y circuitos que quieras, siempre que hayan sido superados en Championship. Mientras que el modo multijugador es el que más puede hacer por la longevidad de éste juego, entre aquellos que tengan la posibilidad de jugar en red. Ass Battle comienza con cuatro traseros flotando alrededor de cada jugador. Dispáralos contra tus oponentes y mantén al menos uno para ganar la batalla.

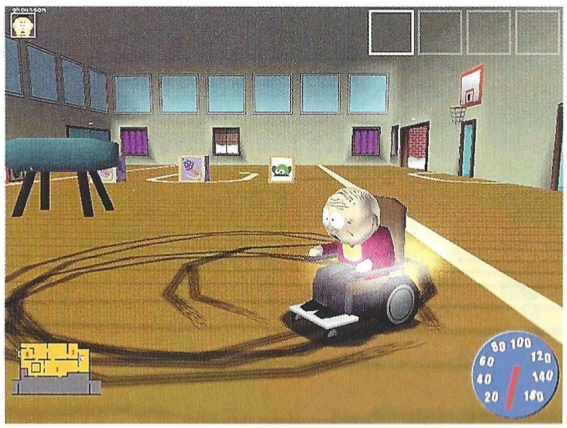
En cuanto a su apartado gráfico, los resultados son excelentes. La simple animación utilizada en la serie se corresponde admirablemente con lo que ofrece South Park Rally. Pero a pesar de su aparente simpleza, siendo un juego de carreras en 3D requerirá una aceleradora gráfica en la mayoría de los equipos.

En esencia, South Park Rally no ofrece nada nuevo bajo el sol.

No es un juego sencillo –no tiene la opción de seleccionar el nivel de dificultad y tus contrincantes siempre van a ser endiabladamente buenos–, el universo South Park no es demasiado conocido en este país y las voces no han sido dobladas, lo que impedirá a muchos disfrutar de todas los comentarios memorables que pueblan el juego. Sin embargo, a todos aquellos que amen a Eric Cartman y compañía puede proporcionarles muchas horas de diversión.

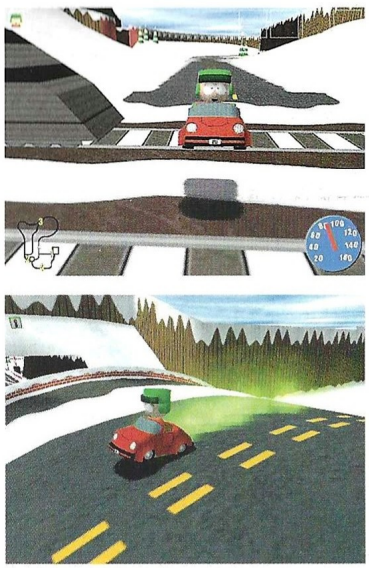
Super Mario Kart continua siendo el modelo en que se fijan los diseñadores de este tipo de juegos





El truco es...

Los circuitos del juego no son lineales. Por lo que una buena táctica es olvidarse de competir seriamente hasta que te hayas aprendido cada recorrido de memoria. Sólo a partir de ese momento tendrás alguna posibilidad.



Calificación

South Park Rally

Pros: Es el mundo de South Park. Los personajes son excelentes y las líneas de dialogo con las que cuentan, impagables. Sigue fielmente el modelo Super mario Kart, pero aportando su propia personalidad.

Contras: No es nada que no se haya visto antes. Está en ingles. No será atractivo para aquellos que no conozcan previamente la serie.

Plataformas en 3D

Bugs Bunny

Perdido en el Tiempo

Es fácil llevar cualquier personaje del mundo de los dibujos animados hasta el PC para vivir sus aventuras, pero el interés arrecia cuando se trata de parte de la plantilla de la Warner. El peligro acecha...

¿Porqué decimos que "el peligro acecha" en el texto del margen? Pues porque no debemos confundir fama con calidades. Y es que a veces el mero hecho de tener en pantalla a alguno de nuestros personajes favoritos más conocidos, no es suficiente argumento para tildar a un título de bueno. A continuación veremos si este fenómeno se da o no en el caso de Bugs Bunny.

La trama es bien sencilla, y da paso rápidamente al grueso de las misiones del juego: Bugs se topa de forma accidental con una máquina del tiempo, la cual le transporta a través de diferentes épocas en las que deberá recoger zanahorias hasta conseguir unos iconos parecidos a uno de esos antiguos despertadores con campanillas. A medida que los vaya obteniendo, irá avanzando en el tiempo hasta volver a su momento actual.

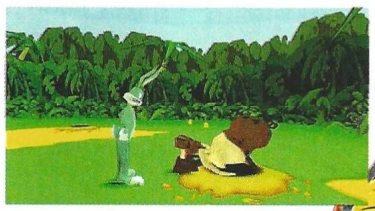
Historias que hacen época

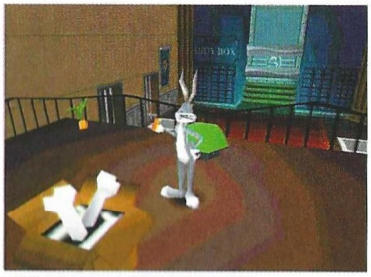
Durante la partida acecharán a nuestro amigo todo tipo de contrariedades, desde las poblaciones de dinosaurios más variopintas, hasta tecnologías de siglos venideros. Las circunstancias se conjugarán para no permitir que avancemos a través de los más de 21 niveles de que consta este juego de plataformas en 3D, en donde se nos contará una alucinante historia amenizada por otros tantos "cortos" a la hora de efectuar las transiciones de un nivel a otro. Tendremos libertad absoluta para deambular por el escenario en el cual tenga lugar la acción, interactuaremos con los elementos del mismo, y podremos explorarlo ayudados por un campo visual de 360º.

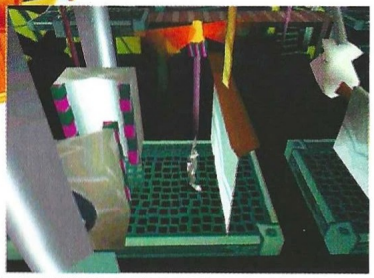
Serán 6 mundos repletos de zonas secretas los que tendremos que explorar. Partiremos desde el País de Ningún Sitio –en donde entrenaremos–, y llegaremos hasta la prehistoria: con sus precipicios abismales, pterodáctilos y escorpiones gigantes. Los cactus venenosos no serán de gran ayuda...Dragones incendiarios, guerreros colosales, hechiceros y pasadizos secretos serán frecuentes cuando lleguemos a la Edad Media, época en donde la hechicera Hazel verá a Bugs como el ingrediente principal de su estofado de conejo. No faltará a esta cita el cruel Sam, el pirata más temido de todos los mares, ni una materialización en los años '30 con las prohibiciones de alcohol en Chicago y la malicia de los gangsters que pululan por la ciudad. Este será el quinto mundo que deberemos explorar. Para el sexto, ni la más avanzada tecnología del siglo XXIV conseguirá distraer a nuestro conejo del objetivo principal de su misión. Marvin el Marciano y sus secuaces no tendrán otro objetivo durante esta última etapa que tu inmediata desintegración.

Algunos detalles

El juego goza de una serie de calidades que hacen de su existencia una verdadera delicia para nuestros ojos. La fiel reproducción de los personajes de dibujos animados, con sus manías, sus gags y algunas de las frases

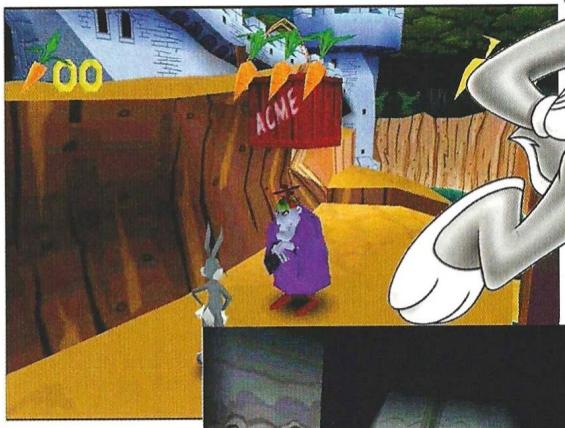


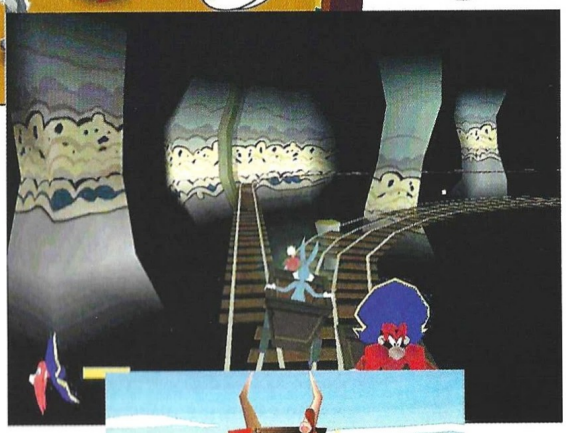




Precio: 5.990
Requerimientos: Pentium 166, 16Mb de RAM, disco duro, tarjeta de vídeo compatible con DirectX 5.0 o superior, Windows 95/98/NT, CD-ROM 4x, joystick, ratón, tarjeta de sonido
Nº de jugadores: 1
Editor: Infogrames
Distribuidor: Infogrames

Las circunstancias se conjugarán para no permitirnos avanzar a través de los más de 21 niveles de que consta el juego



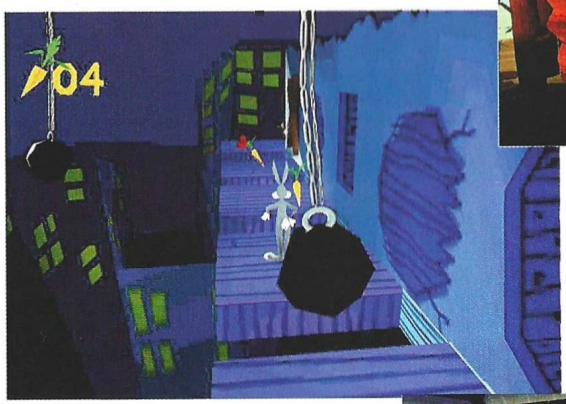


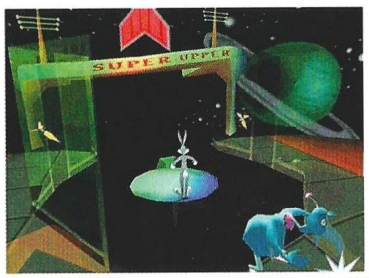
que les han hecho famosos, hace que nos sintamos como en casa desde el primer momento. La cámara nos proporcionará el punto de vista más apropiado para jugar, mientras que nuestro protagonista podrá llevar a cabo todo tipo de acciones durante el juego: arrastrar, coger objetos, saltar, trepar, agacharse, caminar de puntillas, rodar, dar patadas, y, cómo no, excavar túneles por debajo del suelo para acceder a lugares de otra forma imposibles de alcanzar. ¿Habías visto alguna vez a Bugs conduciendo un vehículo o montando en cabra? ¡Pues aquí lo verás!

En definitiva, se trata de un buen juego de acción con algunos tintes de aventura gráfica y considerable dificultad en algunos casos. Las propuestas que ofrece hacen que te sumerjas de lleno en la acción, y salvo por el hecho de tener que acostumbrarse uno al movimiento de la cámara, resulta si no brillante, más que suficiente y no defrauda. Si bien no es menos cierto que no está a la altura de títulos como el recién aparecido Rayman 2, por citar uno de los últimos, podríamos calificar este producto como equilibrado y coherente

El truco es...

Puedes utilizar los ojos de Bunny para encontrar elementos que necesitarás y que se hallan fuera de tu vista en el escenario por el que te mueves. De esta forma, tus posibilidades aumentarán a la hora de resolver ciertos "atascos" en determinados niveles.





Calificación

Bugs Bunny: Perdido en el Tiempo

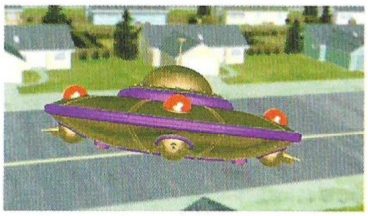
Pros: Perfecta recreación del mundo cartoon de la Warner. Divertido, adictivo y muy extenso.
Contras: Tendrás que acostumbrarte al movimiento de la cámara. Hasta que eso no ocurra lo pasarás mal.

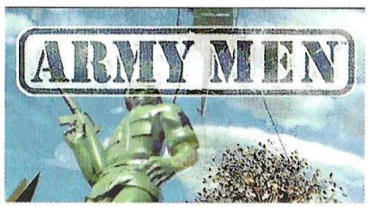
La guerra de los mundos

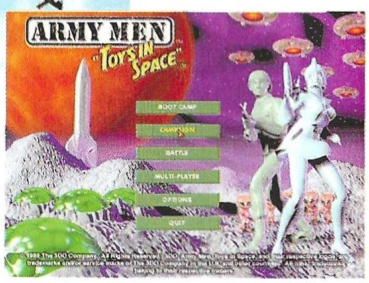
Army Men in Space

Vuelve nuestro viejo amigo Sarge, y esta vez a defendernos de la amenaza que proviene desde el espacio exterior, y por si fuera poco, el ejército marrón se ha unido a los invasores. Sarge sólo contará con la ayuda de su amiga Tina, para poder vencer al imperio alienígena.

La última entrega de Army Men vuelve con más fuerza que nunca. Con un interfaz de juego muy mejorado, tendremos a nuestra disposición muchas más unidades, más accesorios y armas que nunca y sobre todo muchos más enemigos, puesto que no sólo tendremos que combatir la amenaza alienígena, sino también al ejército marrón con el que están aliados.

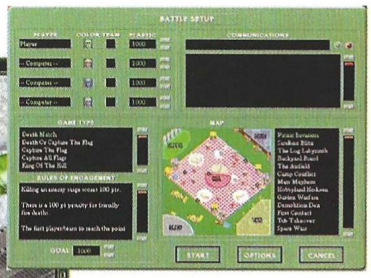






A nuestro lado lucharán también las fuerzas de Tina Tomorrow, al mando del ejército galáctico, una fuerza de inestimable ayuda. Cegadores, paralizantes, artilleros, incineradores y robots, son nuevos tipos de fuerzas que estarán a nuestra disposición.

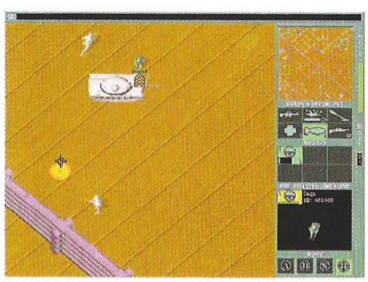
Por otra parte, los alienígenas, a pesar de su rechoncho aspecto, son bastante duros y deberemos de emplear todos los accesorios a nuestro alcance para poder ganar.

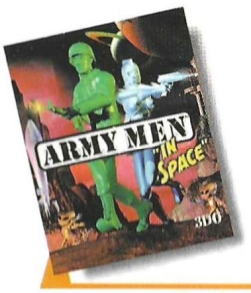


Modos de juego

El programa viene dotado con diversos modos de juego. Además de incluir la posibilidad de poder jugar varias personas en Internet, (entorno TCP/IP) o bajo red, podremos comenzar en la pista de entrenamiento, para aprender a utilizar todos los diversos accesorios disponibles y la forma de movernos, apuntar y disparar. Una vez que hayamos dominado los conceptos básicos de juego, pasaremos a los escenarios denominados batalla. Aquí podremos jugar contra el ordenador o contra varios jugadores en modo de cooperación. Por último, el modo multijugador nos ofrecerá la siempre apetecible posibilidad de jugar con otras personas en Internet o mediante red.

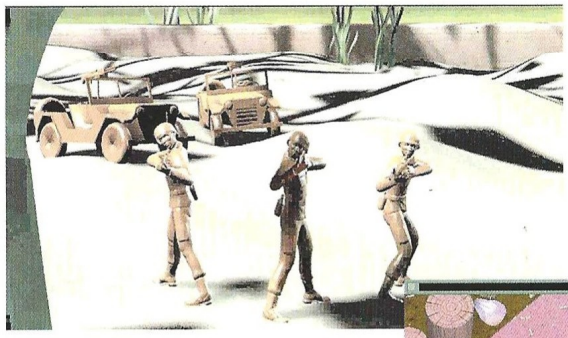
Tanto el ejército Marrón como el de Sarge, de color verde poseen las mismas unidades. La mayor diferencia parte del ejército alienígena, que incorpora nuevas unidades y estructuras. Larvas, arañas, esclavos, comandantes y unos monstruos alienígenas llamados óculos, serán los encargados de poner en dificultades a nuestro amigo Sarge. A su vez, el imperio alienígena tiene una buena colección de accesorios y armas, así como estructuras defensivas bastante poderosas. Nuestro ejército cuenta con kits médicos, extras de apoyo aéreo, bombardeo fuera del tablero e incluso artillería pesada y morteros, e incluso accesorios tan curiosos como disfraces para poder cumplir una misión específica o pasar inadvertidos.

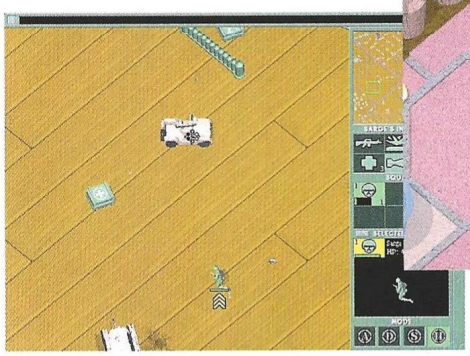


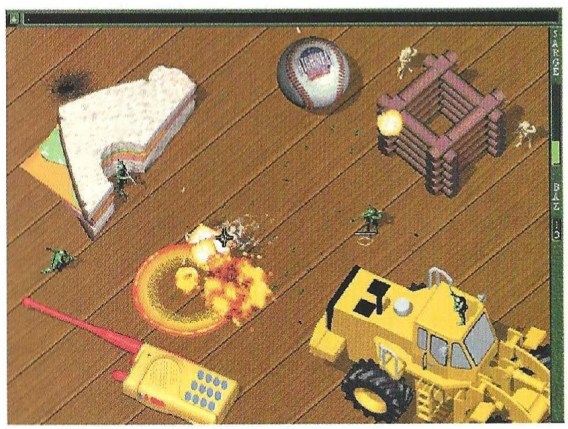


Precio: 7.990
Requerimientos: Pentium 90, Windows 95/98, 16MB de RAM, CD ROM 4x, 1MB RAM SVGA, ratón, tarjeta de sonido
Nº de jugadores: 1 o varios
Editor: 3DO
Distribuidor: Virgin Interactive

Acción intensa, plástico derretido por doquier y buen humor son los ingredientes esenciales de este programa







Sarge, el héroe

Army Men comenzó como un programa casi de puro arcade y ha pasado a convertirse en otro que requiere además de unos buenos reflejos, un buen manejo de táctica y estrategia global. Aunque el protagonista es nuestro héroe y si cae en una misión habremos perdido las posibilidades de ganar, el trabajo en equipo es muy importante, y necesitaremos el apoyo incondicional de todos nuestros hombres y de las habilidades de nuestros aliados si queremos derrotar a estos singulares enemigos.

Acción intensa, plástico derretido por doquier y buen humor son los ingredientes esenciales de este programa, que continúa aportando mejoras y novedades, consiguiendo que cada una de las partes posteriores sea un juego totalmente diferente y no llegue a parecer sencillamente un disco de escenarios o una secuela clónica.

El truco es...

Reúne varios hombres y dispara a la vez varias unidades contra una. El equipo de francotirador es especialmente útil para unidades que son muy peligrosas para acercarse. Recoge todas las granadas que puedas y cuando las dispares apártate lo más rápido que puedas. Recuerda que el fuego es muy eficaz contra el plástico.

Calificación

Army Men in Space

Pros: La mejora a nivel gráfico es grande. El interfaz de juego sigue siendo sencillo y la diversión aumenta considerablemente. Muchísimas armas nuevas y accesorios que aportarán nuevas posibilidades de juego. Tanto los escenarios como la campaña están bien diseñados. Acción y diversión a raudales.

Contras: Los escenarios deberían de ser más numerosos y variados, asimismo, la inclusión de un editor de escenarios hubiera sido muy acertada al poder prolongar así las opciones de juego. A veces el manejo del ratón es un poco lioso a la hora de apuntar y disparar. La banda sonora es mejor eliminarla de inmediato y dejar sólo los efectos.

Regreso a la época de los pajaritos

Interstate ´82

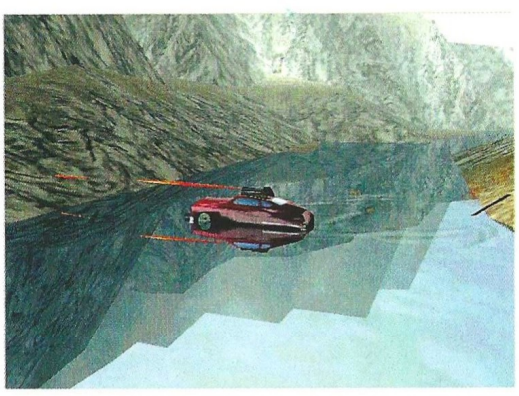
Las salvajes batallas entre vehículos regresan en Interstate ´82. Pero, ¿cómo encaja una historia tipo Mad Max con el universo Miami Vice?

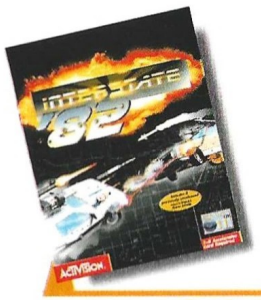
Como toda secuela, Interstate ´82 busca repetir el éxito de su predecesor. Para ello, repite la fórmula que logró que un buen puñado de jugadores se molestasen en acudir a su tienda favorita y desembolsar un fajo de billetes. Como sólo algunas secuelas hacen, Interstate ´82 se ha esforzado en preparar algunas novedades significativas para quien esté dispuesto a reincidir por segunda vez. Y como sucede a menudo en el mundo de los videojuegos, a pesar de obtener un producto de apariencia vistosa, se ha dejado pasar de lado una buena oportunidad olvidando los aspectos más esenciales del juego.

Interstate ´82 te pone en la piel de Taurus, compañero de Groove Champion, quien protagonizaba el título anterior. El escenario es el mismo: una América a punto del colapso económico y social, con las carreteras dominadas por bandas de salvajes automovilistas que están a punto de sumergir el país en el más completo caos. Al comienzo de la historia –que se desarrolla a través de secuencias de vídeo intercaladas entre los niveles– Groove desaparece en circunstancias extrañas. Dependerá de Taurus y Skye –hermana de Groove–, encontrarle y averiguar en que lío se ha metido antes de que sea demasiado tarde, un asunto que muy bien podría resultarles demasiado grande...

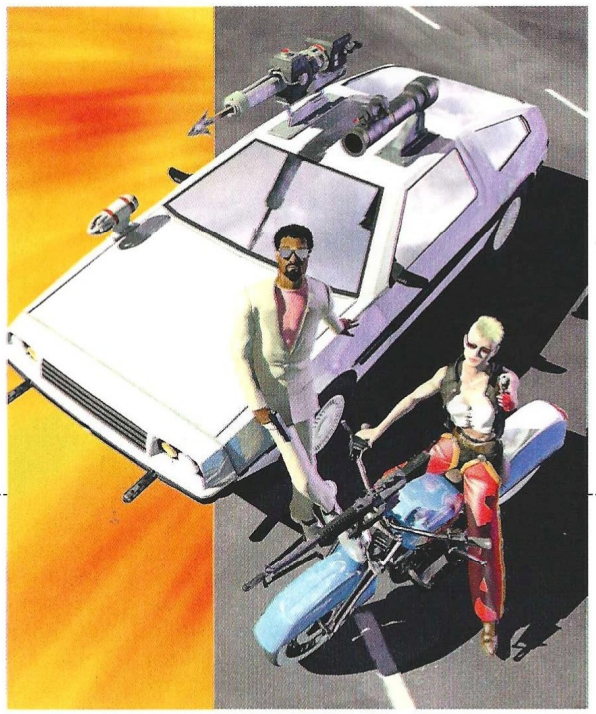
El mayor atractivo de Interstate ´82 se encuentra en su ambientación. Se ha mantenido el gusto por la serie B americana, reflejado en múltiples aspectos: desde el catastrofista argumento a los divertidos diálogos –en su versión original–, o la selección de vehículos que queman el asfalto, colisionan o te arroyan cuando no saltan en pedazos, los trajes y peinados de los personajes –el pelo afro de Taurus ha dejado paso a chaquetas estilo Miami Vice, y la proliferación de punkis de la época es asombrosa– y esa América apocalíptica tan característica de aquel torrente de películas que trataba de aprovechar el éxito de Mad Max.

Al igual que en Interstate ´76, debes realizar la búsqueda a bordo de tu flamante vehículo, equipado para hacer frente a las bandas que encontrarás en el asfalto. Conforme avanza el juego, tendrás la opción de comprar nuevos vehículos y armamento o realizar mejoras en el que ya tengas. Para esta ocasión, el campo de acción se ha ampliado. Tienes la opción de abandonar el coche en el momento que lo desees y enfrentarte a tus oponentes a pie; siempre y cuando no tengas ganas de vivir, claro. Sin embargo, ésta posibilidad se revela muy útil cuando tu coche ha recibido más castigo del debido. Entonces, en lugar de esperar al final tranquilamente, tendrás la posibilidad de saltar a otro y continuar plantando cara a tus enemigos.

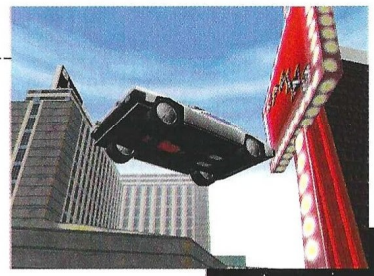


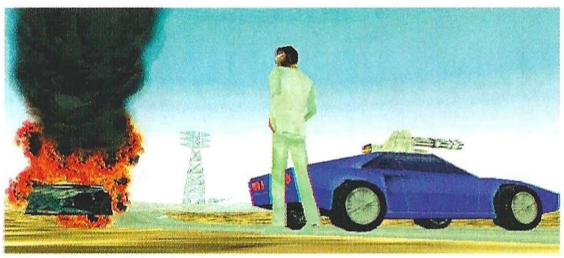


Precio: 7.995
Requerimientos: Pentium 233, 32MB de RAM, CD-ROM 4X, aceleradora 3D 8 MB, Windows 95/98, tarjeta de sonido, ratón
Nº de jugadores: De 1 a 6
Editor: Activision
Distribuidor: Proein



Tienes la opción de abandonar el coche en el momento que lo desees y enfrentarte a tus oponentes a pie





El truco es...

Comienza a mejorar tu vehículo en cuanto tengas ocasión para ello. En general, habrás de acercarte bastante a tus enemigos para poder acertarles.

volumen al mínimo, continúa escuchándose bastante por encima de las voces y los efectos de sonido, llegando a ser una interferencia con el juego. El control de los vehículos tiende a hacerse difícil y, por alguna extraña razón, no es posible jugar con un gamepad o joystick, aunque en la caja se asegura lo contrario. Y la mecánica del juego, en definitiva, se reduce a acribillar todo vehículo que se ponga por delante.

Lo cierto es que a pesar de lo logrado de la ambientación, lo acertado de la selección musical y lo divertido de los diálogos en su versión original, el juego queda claramente por debajo de su predecesor. Los gráficos son del montón, las situaciones repetitivas, el control difícil y el juego no es lo suficientemente configurable. Hay que reconocer que lanzarse a una orgía de destrucción a bordo de tu vehículo siempre tiene su lado divertido –y donde mejor se puede apreciar es en el modo multijugador–, pero desafortunadamente, este título no logra desembarazarse de cierta monotonía a lo largo de su desarrollo.

Calificación

Interstate '82

Pros: La ambientación en el inicio de los 80 –música, vehículos y caracterizaciones de los personajes– es excelente; y ese tipo de idea argumental siempre es susceptible de ofrecer buenos resultados.

Contras: El apartado gráfico y, en general, la jugabilidad de Interstate '82 no está a la altura de lo que esperábamos. Monótono, especialmente si ya has jugado a Interstate '76.

¡Correr a toda costa!

Mad Race

No busques un simulador de carreras de coches, ni la perfección absoluta en su interior. Este juego tan sólo trata de ofrecer momentos divertidos y acción a raudales sin muchas complicaciones.

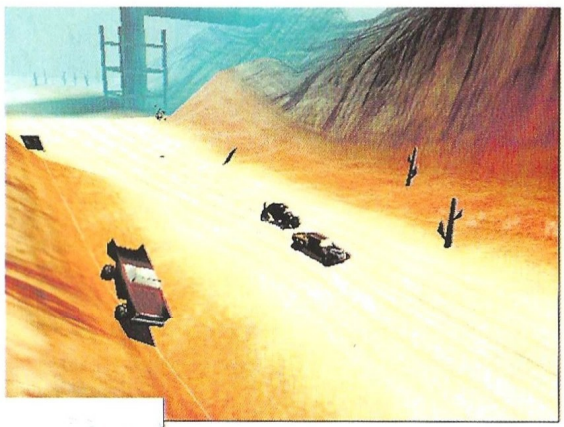
Da la impresión de ser un juego de carreras de coches ideado por profesionales del mundo del videojuego, pero a toda prisa. En cualquier caso, lo que no se ha tratado de crear en ningún momento, ha sido un simulador de carreras, ni nada por el estilo, sino una divertida visión del mundo del motor en lo que a carreras de coches se refiere. Existen detalles de calidad como algunas texturas, la rapidez con que fluyen los elementos del entorno cuando uno pasa con un coche a toda velocidad, o el logrado mundo en 3D dispuesto para todas y cada una de las pistas a través de las que discurren las carreras, pero se aprecian también detalles de flojo interés que no permiten que nuestro concepto de Mad Race sea un poco más elevado.

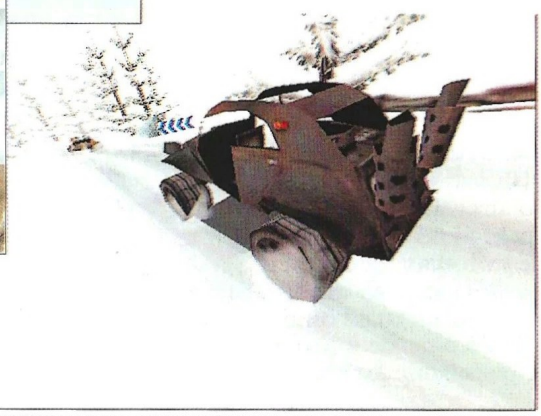
¿Un ejemplo? La simpleza de los vehículos, el diseño fácil de los circuitos y ese afán que parecen tener los programadores por desequilibrar siempre la balanza de las probabilidades en detrimento del jugador y para beneficio de los coches que controla el ordenador. Es decir: podemos avanzar bastante en una pista, pero en cuanto tengamos el más mínimo roce con una simple roca, a menos que ocurra un milagro, el resto de los coches nos rebasará a la velocidad del rayo cuando, hace unos segundos, se veían muy por detrás de nosotros. Recurso al que se han acogido otros creadores de juegos similares, intentando suplir la carencia de retos inherentes al propio juego con un irreal concepto de dificultad como es este.

Circuitos

Podrás disfrutar tus carreras a lo largo y ancho de diez enloquecedores circuitos. Mientras compites en ellos tendrás que sortear obstáculos, podrás aprovecharte de los atajos que conectan unas zonas de los mismos con otras, luchar contra las inclemencias del tiempo, los hielos, loopings que lanzarán tu coche por los aires, e incluso vacas que saldrán disparadas por encima de tu capó cuando las atropelles, lo mismo que ocurre con los esquiadores que te lleves por delante en las pistas de esquí...

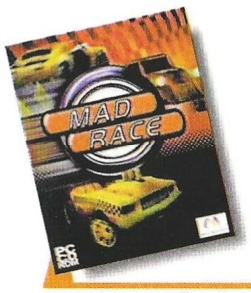
Tendrás pistas junto a la playa, alrededor de una ruta con castillos, entre volcanes en erupción y hasta una especialmente diseñada con bucles para volar por los aires a gran velocidad. Todas elementales, de sencillos diseños, no obstante divertidas.



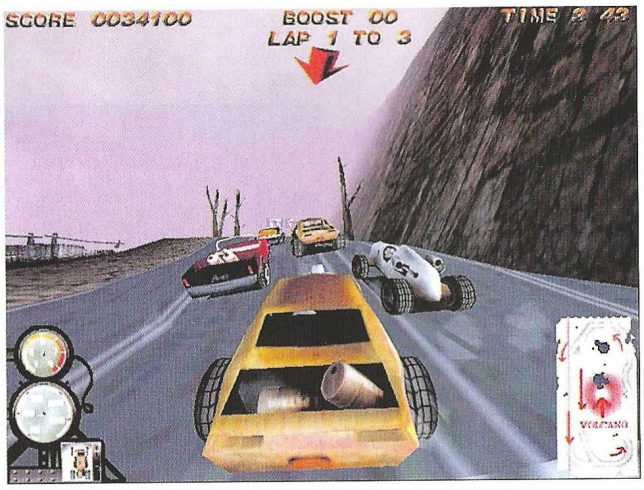


Para ser conductor...

Necesitarás coches, es evidente. En Mad Race dispones de seis,



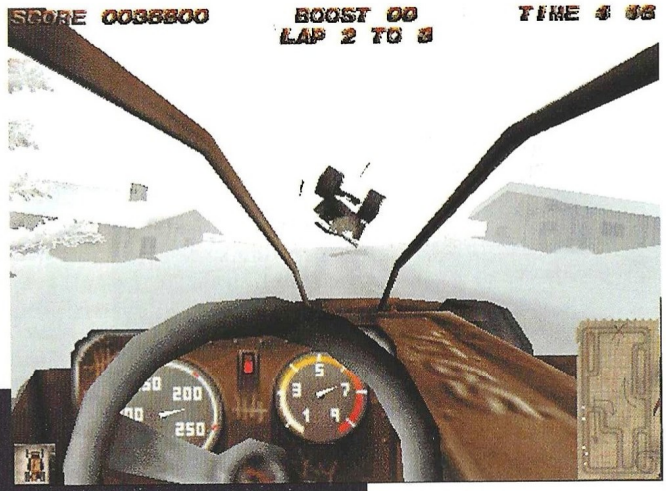
Precio: 2.995
Requerimientos: Pentium 200, 23Mb de RAM, 100Mb de disco duro libres, Windows 95/98, CD-ROM 4x, tarjeta de Sonido, ratón
Nº de jugadores: De1 a 6
Editor: Microids
Distribuidor: Friendware

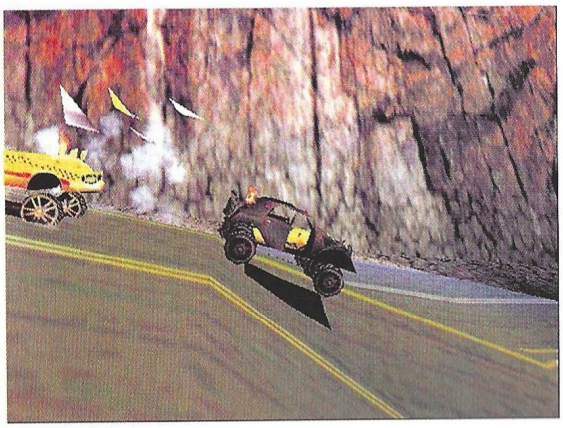


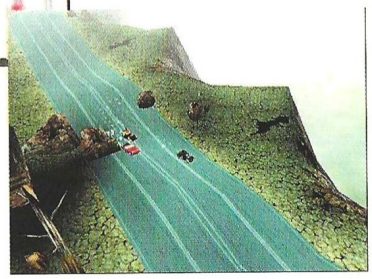
Podrás disfrutar tus carreras a lo largo y ancho de diez enloquecedores circuitos

mas un kit de construcción que te permitirá ajustar el vehículo a tus preferencias permitiéndote elegir el chasis, motor y neumáticos del mismo. La conducción desde estos bólidos es bastante alocada, rápida y sin concesiones, llevando en pocos segundos al jugador desde cero hasta cien en el marcador de la pantalla del ordenador.

Los daños que sufra tu vehículo quedarán reflejados en el mismo, que irá deteriorándose a medida que avanzas en la carrera, pudiendo llegar a quedar inutilizado. Esta circunstancia resulta más divertida cuando optamos por jugar en pantalla dividida contra otra persona, bien sea en el modo arcade, campeonato o cada uno en su ordenador a través de la red, sistema éste último que permite hasta seis jugadores. En cuanto a las vistas de la cámara, podrás optar por una superior, la que te ofrece la carrera a ras del suelo, u otra que introduce al jugador dentro del habitáculo del bólido.

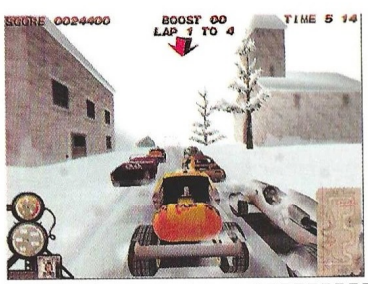


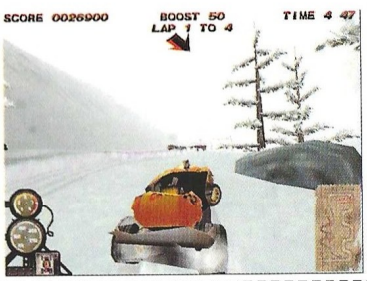




El truco es...

En los firmes irregulares no te dejes impresionar por los baches: si continúas sin mover la dirección el coche se compensa y avanzará recto. Lo estropearás todo si intentas corregir la trayectoria al entrar en una pista deteriorada.





Mad Race es un juego de carreras de coches que ofrece al jugador una desenfadada visión de este mundo. Es un juego ideal para principiantes, dada la casi inexistente dificultad de manejo y la gran jugabilidad que ofrece, pero los verdaderos amantes del mundo del motor quedarán un tanto decepcionados. No se trata precisamente de una delicatessen, sino más bien de un "filete con patatas", que sirve para quitar el hambre, pero no cautiva...

Calificación

Mad Race

Pros: Fácil manejo, alto nivel de jugabilidad y divertidos "accidentes" en pista. Muy apto para principiantes.
Contras: La arquitectura del programa falla a veces restando solidez a las imágenes. Parece un juego creado a toda prisa. Circuitos un tanto "simples".

El espíritu perdido

Indiana Jones y La Máquina Infernal

Mucha gente pedía a gritos un juego de aventuras con el legendario Indiana Jones como protagonista. Finalmente esas suplicas han sido escuchadas pero, ¿hasta qué punto?

Han pasado 18 años desde que hiciera aparición el primer juego basado en Indiana Jones. Fue en la máquina de Atari en la que pudimos jugar a "Indiana Jones en busca del Arca Perdida", allá por 1982. El juego era curioso, sobre todo por la imagen que se le dio a Indiana, que era un simple rectángulo con un sombrero. Pero de eso hace ya muchos años, y tras varias aventuras gráficas y algún que otro juego de acción, entre los que podemos encontrar una versión recreativa bastante fidedigna, nos llega este Indiana Jones y La Máquina Infernal, un juego que sigue los pasos de la mejor serie de acción de los últimos años, Tomb Raider.

Durante bastantes meses este juego ha sido de los más esperados, debido en su mayor parte al carisma del personaje y, como no, a la magia que encierran todas sus aventuras. ¿Quién no ha soñado en alguna ocasión con vivir aventuras semejantes a las de Indy? La mayoría de nosotros hemos alucinado viendo las películas, y por supuesto jugando a las aventuras gráficas.

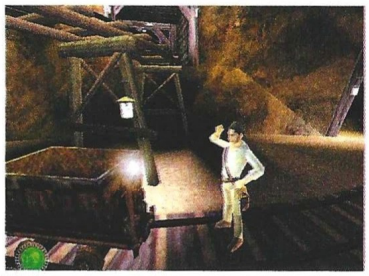
Como ya hemos dicho, en esta ocasión se han decantado por ofrecer al usuario un juego de acción en tercera persona, es decir, al más puro estilo Tomb Raider. Por lo visto, la gente de Lucas estaba más que harta de que comparasen a la heroína de Core con el "incomparable" Indiana Jones, así que se pusieron manos a la obra para ofrecernos lo que hoy tenemos entre las manos.

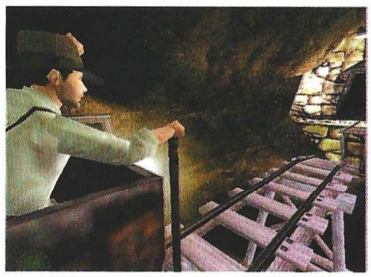
La mejor palabra para definir este juego la primera vez que lo vemos es decepción, pero no porque sea un juego infumable, sino porque se espera mucho más del personaje y de la compañía programadora, aunque solo sea por los buenos títulos que nos han brindado en más de una ocasión. El juego está repleto de irregularidades, tanto en el control de "Indy" como en los gráficos. El argumento está dividido a partes iguales, y podremos encontrar algunos momentos trepidantes con otros dignos de un cuento para niños, algo que en más de una ocasión nos sacará de quicio.

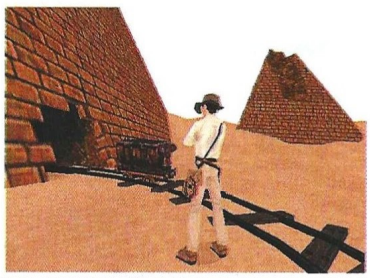
Indy en 3D

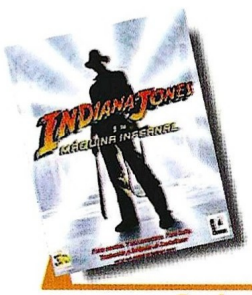
El mayor cambio en esta nueva aventura es, además del estilo de juego, el apartado gráfico, puesto que todo el entorno es tridimensional. Para los seguidores de Indiana esto supondría un mar de posibilidades, con libertad de movimientos, explorar hasta el último rincón, etcétera. Pues para ser sinceros, esto es posible hasta cierto punto ya que controlamos a un aventurero nato, pero el control de este nos dificultará mucho las cosas. Lo más molesto de su amplio repertorio de movimientos es el salto, que en muchas ocasiones será prácticamente incontrolable. Alcanzar algunas plataformas será una auténtica aventura, al menos hasta que nos habituemos al extraño sistema de salto con el que han "recompensado" a Indy. Muchas veces estaremos deseando llegar al final de la fase y no volver a verla jamás.

Las localizaciones del juego son el apartado más atractivo, puesto que están bastante bien concebidas. Los lugares más exóticos del planeta estarán presentes aquí, sitios como Egipto y el Tibet servirán como telón de fondo para las mil y una aventuras que tendremos que superar.

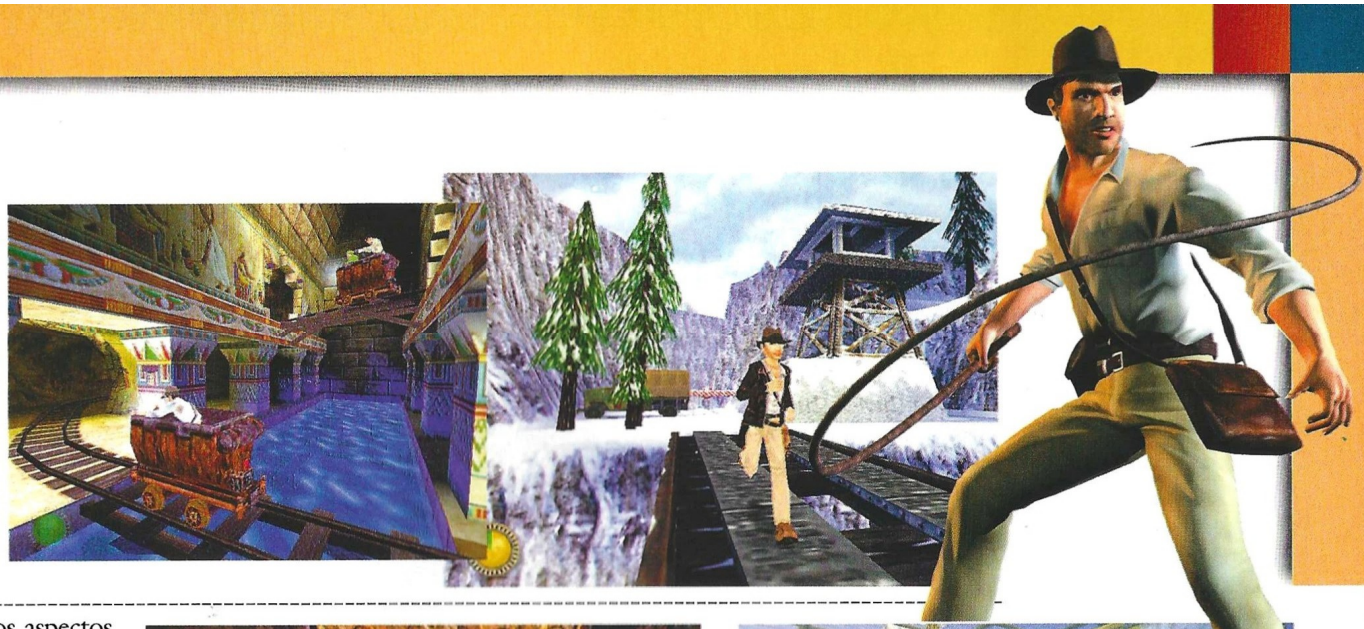








Precio: 6.995
Requerimientos: Pentium 200, 32MB de RAM, CD-ROM 4X, tarjeta de sonido, Aceleradora 3D de 4MB, Windows 95/98, ratón
Nº de jugadores: 1
Editor: LucasArts
Distribuidor: Electronic Arts

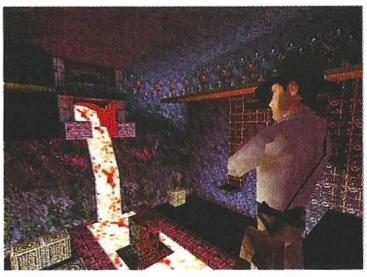


Otro de los aspectos que gustará mucho a los miles de seguidores del personaje de George Lucas serán los guiños que hay en el juego a las películas de este. En una ocasión, y rememorando los viejos tiempos, nos veremos " a lomos" de una vagoneta, que por cierto será uno de los mejores momentos del juego, pero no el único, ya que también nos veremos asediados por una inmensa roca que rueda a gran velocidad detrás de nosotros. Aquellos que jugaran con Indiana Jones and The Fate of Atlantis, redescubrirán en esta nueva aventura a la que fuera la compañera de Jones por aquel entonces, Sophia Hapgood.

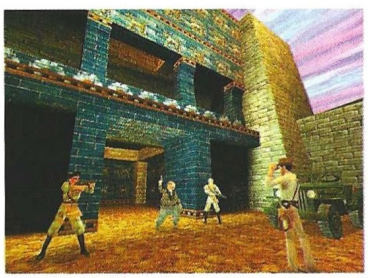
Como no podía ser de otro modo, la música es probablemente el aspecto más trabajado del juego, gracias como no, a la melodía que a acompañado siempre a Indy en sus numerosas aventuras, compuesta por John Williams, autor también de la B.S.O. de Star Wars entre otras. A estas magníficas composiciones hay que añadir las creadas expresamente para la ocasión, que han corrido a cargo de Clint Bajakian. Cada música del juego es totalmente apropiada al lugar en el que nos encontremos, cambiando de un modo acertado según lo requiera la situación, así pues, si pasamos repentinamente a un momento más peligroso, la música cambiará para ofrecer el mejor ambiente posible.

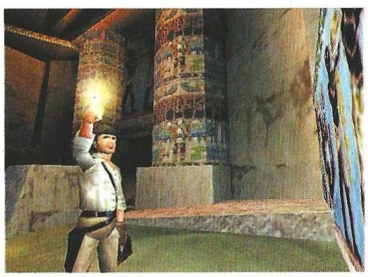
El truco es...

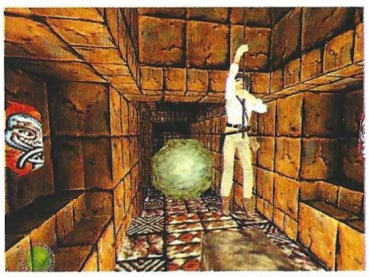
Procura mirar a todos los lados posibles cuando no sepas a donde dirigirte, ya que un simple saliente te servirá para engancharte con el látigo. Coge todos los objetos que puedas, te harán falta.



Aún así, Indiana Jones y La Máquina Infernal es un juego que únicamente recomendamos a los más acérrimos seguidores de Indy, que serán de los pocos que quizás pasen por alto los muchos aspectos negativos que posee. Una verdadera lástima.







Calificación

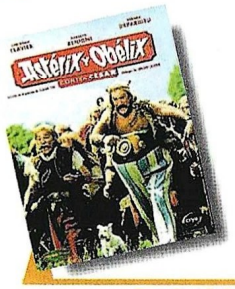
Indiana Jones y La Máquina Infernal

Pros: Por fin un juego de acción/aventuras con uno de los personajes más carismáticos de Hollywood. La música del juego es algo digno de ser escuchado.
Contras: Muchos fallos gráficos y un pésimo control sobre nuestro personaje echan por tierra lo que podía haber sido un muy buen juego.

Tolerado para menores

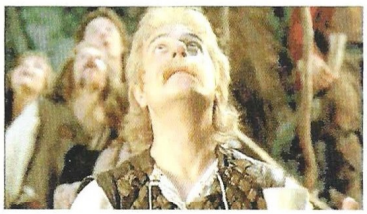
Astérix y Obélix contra César

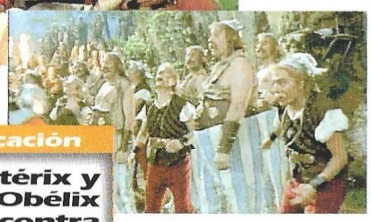
Astérix y Obélix, quizás uno de los éxitos cinematográficos más pronunciados de las pasadas Navidades, nos llega en forma de vídeojuego para deleite de todos los fans de los personajes de Goscinny y Uderzo.



Precio: 2.995
Requerimientos: Pentium 266, 32MB de RAM, 50MB de disco duro, CD-ROM 8X, tarjeta de sonido, aceleradora 3D, Windows 95/98
Nº de jugadores: 1 ó 2
Editor: Cryo
Distribuidor: Friendware

Sin embargo, todo tiene un límite, debido en su mayor parte a que algunas compañías se aprovechan del tirón que genera algo en particular, en esta ocasión la recientemente estrenada película de Astérix y Obélix. Pero no es este el único caso, ya que de las versiones que podemos encontrar de tan carismáticos personajes, sea en el sistema que sea, nunca se ha llegado a disfrutar de un juego que estuviese a la altura de estos. Siempre, por una cosa u otra, los juegos de Astérix nunca han alcanzado los niveles de calidad que éste ha merecido, y al parecer, nos encontramos ante un caso similar.

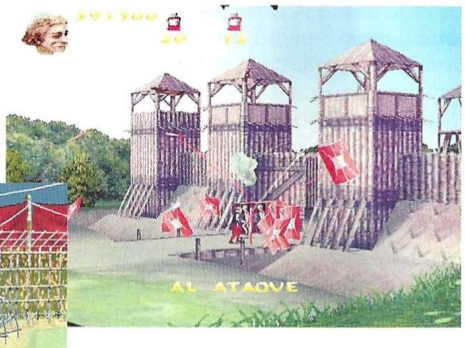


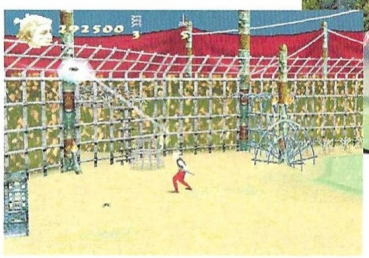


Pocas posibilidades

Para comenzar, este nuevo juego que nos narra –una vez más– las peripecias de estos galos, está basado en la película que recientemente se ha estrenado en nuestro país. Dicha película es bastante fiel a los cómics de siempre, al menos en su desarrollo. Como era de esperar, el juego ha optado por un sistema gráfico poligonal en el que podremos ver distintas situaciones de la película, para ser más concretos seis. Desde la clásica cena de jabalíes para todos, hasta la no menos clásica y conocida lucha con pescado podrido.

Como se puede comprobar, hasta aquí es todo bastante correcto, pero una vez que nos ponemos a los mandos de Astérix, Obélix o ambos con ayuda de un amigo, comprobaremos que se han limitado a emular a una vieja hand-held, aquellas minúsculas máquinas que estaban de moda hace bastante tiempo, y que incluso hoy por hoy se siguen comercializando. Lo único que podremos hacer, es mover a nuestro personaje de izquierda a derecha hacia puntos ya prefijados, es decir, siempre serán los mismos. Una vez en el punto deseado, tendremos que golpear un pescado, servir un jabalí a un hambriento compañero o destruir un batallón de romanos. Con este sistema de juego, da la sensación de que sus creadores se han querido dirigir a un público más joven del habitual, algo que no tiene mucho sentido, ya que los seguidores de Astérix se pueden contar a millares entre todas las edades.





Otra de las pegas, quizás la más pronunciada, es la reducida cantidad de fases que tendremos que atravesar, sólo seis, con lo que el juego no nos durará mucho más de una hora.

El truco es...

Procura permanecer en un lugar de la pantalla que te permita un amplio campo de visión, así te costará menos acertar de lleno en un número mayor de blancos.

El apartado gráfico es mediocre, con unos escenarios muy reducidos en tamaño y demasiado repetitivos. Al menos ha sido traducido al castellano, tanto los textos como las voces, que son las mismas de la película.

En fin, con una licencia de esta envergadura se podía haber esperado un juego mucho más completo y elaborado. Una lástima.

Calificación

Astérix y Obélix contra César

Pros: Incluye algunas secuencias de vídeo de la película, así como las voces de los actores. La música no está mal.
Contras: Un apartado gráfico bastante malo y un sistema de juego insulso echan por tierra algo que podía haber dado mucho más de sí.

LISTA DE GANADORES DE CONCURSOS

LOS GANADORES DE LOS 50 LOTES DE PREMIOS DEL CONCURSO PC FUTBOL PUBLICADO EN EL Nº 49 DE CGW SON:

JAVIER RAMOS VELASCO ..... BARACALDO (VIZCAYA)
FERNANDO MARTIN RUANO ..... MADRID
MARC MAYMO ALOY ..... MANRESA (BARCELONA)
ISMAEL MARTINEZ RUBIO ..... TOTANA (MURCIA)
MARC MARTINEZ FERRE ..... REUS (TARRAGONA)
DAVID SALA NOVAU ..... VILLANOVA DE MEIA (LLEIDA)
XAVIER SALVADOR LAGUNAS ..... BARCELONA
SOLEDAD MONTALBAN CAMPOY ..... AGUILAS (MURCIA)
CARLOS VARELA MARTIN ..... ALMERIA
RUBEN MEJIAS MIRON ..... BADAJOZ
JAVIER FERNANDEZ ROLDAN ..... SANTANDER (CANTABRIA)
ALBERT MELENDEZ MUÑOZ ..... TOSSA DE MAR (GIRONA)
RAMON CANO PIMIENTA ..... TABAIBA (LAS PALMAS)
JOSE MARIA JIMENEZ SALCEDO ..... ALBOLOTE (GRANADA)
JESUS RINCON FERNANDEZ-PACHECO ..... MANZANARES (CIUDAD REAL)
JOSE FERNANDO BENITO PADILLA ..... UBEDA (JAEN)
FRANCISCO LOPEZ CAMPOS ..... TOTANA (MURCIA)
CARLOS FELIX NAVARRO ..... MALAGA
DAVID MARTIN OLIVERA ..... MADRID
ANTONIO CHICANO NAVARRO ..... MURCIA
JOSE LUIS SIERRA BLANCO ..... VILALBA (LUGO)
JOSE ANTONIO CASTILLO CAPOTE ..... TORREJON DE ARDOZ (MADRID)
ALBERTO NUÑEZ LOPEZ ..... LUGO
ISRAEL DE PEDRO BEDIA ..... BARCELONA
SERGIO ARROYO FDEZ-PANIAGUA ..... ROA (BURGOS)
IGNACIO PEREZ FERRIN ..... PONTEVEDRA
GONZALO GARCIA RODRIGUEZ ..... EL TIEMBLO (AVILA)
ALBERTO GONZALEZ ABIETAR ..... BARCELONA
JUAN CARLOS TORRECILLA MERCHAN ..... MADRID
SERGIO LOPEZ PALACIAN ..... LEGANES (MADRID)
TONI VAQUER CASTILLO ..... SAN PEDRO DEL PINATAR (MURCIA)
FRANCISCO JOSE HERRERA CORONAS ..... HUESCA
ROGER ASTAL BOTA ..... BARCELONA
ERIK LOPEZ LOPEZ ..... PONFERRADA (LEON)
JORGE SANCHEZ ROCA ..... ALZIRA (VALENCIA)
HECTOR PASTOR ANDRES ..... GRANADA
IVAN GOMEZ GONZALEZ ..... LOGROÑO (LA RIOJA)
JAVIER BLASCO GONZALEZ ..... HUESCA
DAVID MARTINEZ ALONSO ..... TUIXEN (LERIDA)
RAMON ARCAS ESTEBAN ..... LORCA (MURCIA)
JESUS MANUEL GOMEZ GARCIA ..... MADRID
HECTOR LORENZO PONS ..... BARCELONA
JESUS Mª LOPEZ ALVAREZ ..... SESTAO (VIZCAYA)
HARITZ LARRAGUETA MARTINEZ ..... BARAÑAIN (NAVARRA)
JOSE RAMON MALTO CASTILLO ..... CULLERA (VALENCIA)
FERNADO COUTO CERNADAS ..... MADRID
JUAN ANTONIO RECIO SANCHEZ ..... ILLESCAS (TOLEDO)
ANA ISABEL ESPINOSA GARCIA ..... CADIZ
GERMAN MARTOS AGUILAR ..... TERRASSA (BARCELONA)
RICARDO PUEBLA PEREZ ..... TERUEL

Al calor del frío

Winter Sports

Ahora que nos llegan las nieves, y no precisamente a las sienes, proliferan los juegos que imitan deportes de invierno. Unos rozan el aura de la simulación deportiva. La filosofía de otros no resulta tan clara y a menudo se mueven sobre el filo de la duda... razonable.

Sus creadores han dado a entender que se trata de la segunda parte de Snow Wave Avalanche. Y en verdad que si el dicho "segundas partes nunca fueron buenas", aquí no se cumple, no es porque ésta sea extremadamente brillante. Cierto que suple las graves carencias que tanto se subrayaban en su predecesor, pero tampoco aporta muchas más cosas que aquel, llegando a dar la impresión de haberse convertido en un refrito que intenta emular los olores de una exquisita cena navideña. No obstante sus carencias, algo se salva de este barco.

El juego

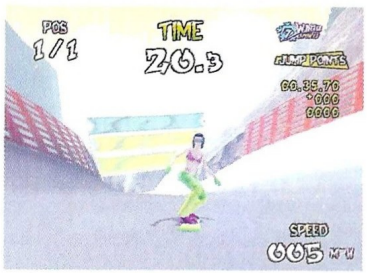
Serán tres los modos de juego que tendrás oportunidad de disfrutar: el skiing, el snowboarding y el snowmobiling. El primero se practica en la forma más clásica existente entre los deportes de invierno, esto es, sobre los skies. Para el segundo se utiliza una tabla parecida a la usada por los surfistas y el tercero consiste en competir a los mandos de unas motos de nieve. Las tres modalidades de juego son muy parecidas y la única emoción existente se adivina en los tramos de pendientes muy pronunciadas, en donde la velocidad que se adquiere puede llegar a ser descomunal, o en los lugares en donde existen módulos o banderines para sortear.

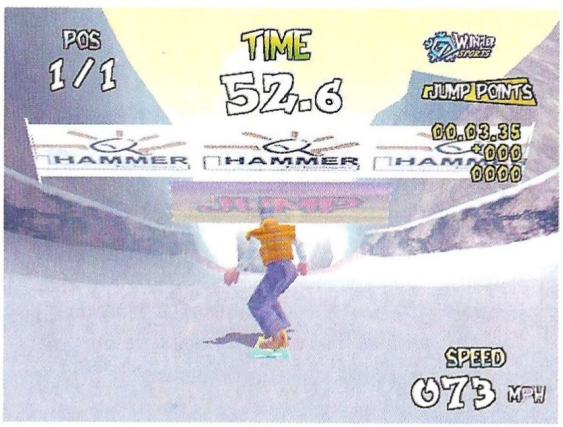
En el caso del snowboarding, las técnicas de salto confieren un poco más de espectacularidad al juego que, transcurridas unas cuantas partidas, resulta un tanto anodino. Para paliar este efecto en la medida de lo posible, los creadores de esta segunda parte de Snowave Avalanche, han decidido introducir tres niveles de dificultad diferentes y dos modos de competición: la carrera, en donde se participa de modo individual contra el ordenador, y el modo campeonato que, a diferencia de la gran mayoría de juegos de competición, no ofrece más pistas, sino la posibilidad de participar dos, tres y hasta cuatro jugadores en la misma máquina y por turnos.

Pistas

En el caso del skiing, existe una pista de descenso y otra gigante en donde alcanzaremos velocidades de vértigo. En ella tendremos que atravesar con precisión las puertas rojas y azules que nos sean impuestas a lo largo de la trayectoria de descenso. Tantas puertas no consigamos atravesar, tantas penalizaciones obtendremos, pudiendo llegar incluso a ser descalificados en la prueba.

Para el snowboarding existen otros dos tipos de pistas: la de salto y el slalom. Mucho más espectacular que la segunda, la de salto nos proporcionará la posibilidad de acceder a diferentes tipos de acrobacias con nuestros alter-ego. Se trata de un descenso con remontes cada tantos metros que nos permitirán ganar altura suficiente como para lucirnos en el aire. En el caso del slalom, tan sólo





Precio: 2.995
Requerimientos: Pentium 133, 32Mb de RAM, disco duro, VGA/SVGA, tarjeta aceleradora compatible con Direct 3D, ratón, Windows 95/98, CD-ROM 2x, tarjeta de sonido
Nº de jugadores: De1 a 4
Editor: Hammer Technologies
Distribuidor: Hammer Technologies

Serán tres los modos de juego que tendrás oportunidad de disfrutar: el snowmobiling el skiing y el snowboarding

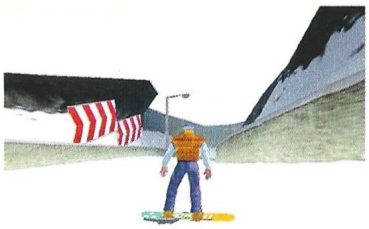
tendremos que ir sorteando los elementos que se encuentran en la pista.

Tres serán, in embargo, las pistas ofrecidas en el caso de la práctica del snowmobiling con moto: una oval, semejante a aquellas en las que se disputan alguno premios de automovilismo, la pista de descenso y una gigante, que nos enfrentará a nuestros más temidos rivales. 8 vueltas para competir en la primera, y algunos obstáculos para salvar en la segunda, serán las notas más destacables de estos circuitos.

En definitiva, se trata de un juego fácil en 3D cuyos decorados animan las escenas sin que por ello su calidad gráfica sea especialmente destacable. Más bien dirigido a personas que se inician en el mundo de los juegos para PC, dejará un tanto fríos a quienes tengan alguna experiencia en este tipo de productos. Nada que ver con juegos como Trickstyle o Supreme Snowboarding, entre otras cosas porque este que tratamos aquí tiene skies y motos para competir además de la tabla famosa. No obstante no hace sombra a ninguno de los dos. ¿Posibilidades en los menús? Pues a decir verdad, más bien pocas.

El truco es...

Tardarás en acostumbrarte a los saltos en el snowboarding y olvídate de la velocidad en los descensos para skiing y snowmobiling porque entonces no lograrás más que estrellarte contra los muros.



Calificación

Winter Sports

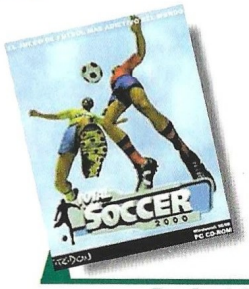
Pros: Fácil manejo, mucha jugabilidad. No carece de sensaciones 3D en las carreras. Ideal para principiantes.

Contras: Errores de clipping. La naturalidad es casi inexistente en los jugadores y la filosofía de juego de las tres modalidades, casi idéntica.

La diversión manda

Total Soccer 2000

En un mundo donde los juegos de fútbol están llegando a altas cumbres de calidad, llega este juego que sacrifica su aspecto gráfico por una jugabilidad endiablada, digna de los grandes clásicos de nuestra juventud.



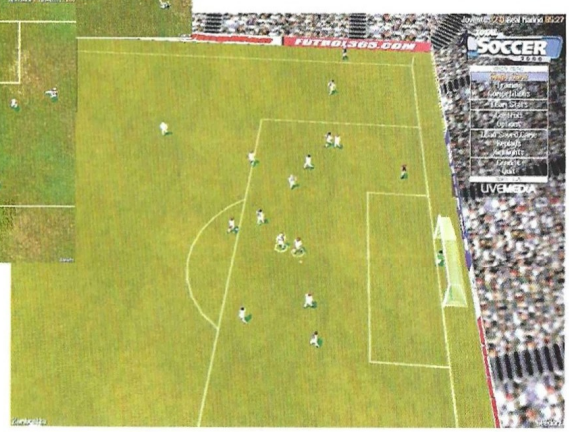
Precio: 4.900
Requerimientos: Pentium 75 MHz, 16 MB de RAM, 50 MB libres de disco duro, tarjetas de sonido y de video compatibles con DirectX 6.0, Windows 95/98
Nº de jugadores: 16 2
Editor: Iridon Interactive
Distribuidor: Virgin

Antes de nada es bueno comentar que Total Soccer 2000 no es un juego de fútbol al uso. Todos aquellos que hayan jugado a cualquiera de las entregas de la saga FIFA estarán acostumbrados a un entorno gráfico de película, con unas texturas y unos movimientos hiperrealistas. Pues bien, olvidaros de todo eso porque este juego no ofrece casi nada en el aspecto gráfico, es más, podemos afirmar que este es muy pobre y que prácticamente, lo único que podemos ver durante el noventa por ciento del tiempo son varios puntos de diversos colores correr por un verde césped. Pero Total Soccer 2000 cuenta a su favor con una jugabilidad y una adicción envidiables, que ya quisieran para sí otros muchos clásicos del género. La visión que tenemos de los jugadores y el campo de juego es aérea, lo que ayuda a ver mejor donde se encuentran nuestros futbolistas y sus adversarios, y así poder dirigir mejor los pases y preparar nuestras estrategias. Sólo en las repeticiones de los goles veremos cambiar el ángulo de la cámara, para pasar a una visión también aérea pero ligeramente esquinada, y podremos ver el entorno de los estadios y a nuestros jugadores correr por el césped y conseguir goles.

El nivel de dificultad es bastante alto, incluso teniendo la posibilidad de ajustar el nivel al que queremos jugar, por lo que tendremos que disputar varios partidos antes de ir dominando la situación. De todas maneras, disponemos de un útil sistema de entrenamiento, que nos guiará por los más usuales movimientos dentro de un campo de fútbol, para que subamos nuestro nivel de competitividad hasta el marcado por el ordenador. Desde dribblings a tiros a puerta, faltas, penaltis y jugadas de habilidad. Todo esto y más es ofrecido en este método de entrenamiento.

A la hora de jugar, podemos jugar una liga, una competición de copa o un amistoso. Las ligas predefinidas no incluyen la española, pero siempre podemos confeccionarla a nuestro gusto. El menú de equipos para confeccionar las competiciones es muy alto, con casi 200 equipos de las más importantes ligas mundiales. Los jugadores son reales, aunque sus características no lo sean tanto y, por ejemplo, Anelka esté en el Madrid y en el Arsenal a la vez. Los equipos son bastante realistas, es decir, el Barcelona es un gran equipo, mientras que el Numancia no es el mejor de la liga (eso en cuanto a calidad, porque en entrega son de lo mejorcito del juego, que conste). También podemos editar nuestras propias tácticas y equipos, por lo que este es un juego de lo más completo en estos aspectos.

Total Soccer 2000 es un juego en el que prima la jugabilidad sobre cualquier otra cosa. Los gráficos no son maravillosos, pero sí lo es la diversión, así que si lo que buscas es divertirte jugando al puro fútbol, hazte con este juego.



Calificación

Total Soccer 2000

Pros: Es muy divertido y recuerda a los juegos de chapas y a clásicos del género futbolístico de hace años.
Contras: El aspecto gráfico es muy pobre. Es muy difícil, incluso en los niveles más bajos.

El truco es...

Como es difícil marcar, te recomendamos que cojas el balón y aunque sea muy individualista, intentes meterte hasta el área con él, y dispara a puerta entrando por uno de los lados. Intentar marcar por el centro es muy complicado.

LISTA DE GANADORES DE CONCURSOS

LOS GANADORES DE LAS 25 CAMISETAS DEL CONCURSO RADICAL DRIVE PUBLICADO EN EL Nº 49 DE CGW SON:

DANIEL RETAMOSA MESTRE ..... MISLATA (VALENCIA)
DIEGO SANMARTIN GARCIA ..... VIGO (PONTEVEDRA)
DANIEL GIMENEZ FOSCH ..... ZARAGOZA
JUAN JOSE ORTIZ CRUZ ..... MADRID
JOSE MANUEL GETE GONZALEZ ..... MADRID
FRANCISCO POLIDURA ZUÑIGA ..... ASTILLERO (CANTABRIA)
DANIEL MESEGUER LLEDO ..... ALICANTE
ROBERTO FERNANDEZ FERNANDEZ ..... CUENCA
CARLOS JAVIER SERRANO DEL PINO ..... ALBACETE
JOSE LUIS SANTOS ARGAÑIN ..... CARBELLINO DE SAYAGO (ZAMORA)
SANTI PUIGNERO COROMINAS ..... SANT BARTOMEU DEL GRAU (BARCELONA)
MANUEL MUÑOZ VICUÑA ..... BURLADA (NAVARRA)
ALVARO CASAS PINILLOS ..... NAVA DE LA ASUNCION (SEGOVIA)
JOAQUIN ABENZA BERDEJO ..... BARCELONA
LEONARDO ROMERO QUESADA ..... VAL DE UXO (CATELLON)
CARMELO JORGE RAMON ..... MADRID
JOSE ALVARZ GILSANZ ..... BARAKALDO (BIZKAIA)
LEIRE CARRETON VAL ..... VITORIA (ALAVA)
NASAR HERNADEZ PUENTE ..... MADRID
BORJA GARCIA SACRISTAN ..... BILBAO (VIZCAYA)
PABLO PULIDO ALVAREZ ..... BARCELONA
GONZALO SENA DE LA PAZ ..... MADRID
Mª DE LOS ANGELES REINA ANTON ..... ELCHE (ALICANTE)
ADRIAN WAGIB VIVANCOS ..... CARTAGENA (MURCIA)
JOSE MIGUEL ALCANTARA COLON ..... CADIZ

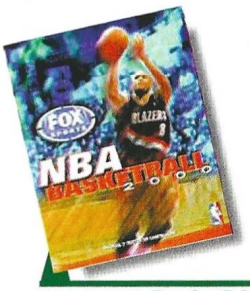
LOS GANADORES DE LOS 8 JUEGOS "TOTALMANIA" DEL CONCURSO PUBLICADO EN EL Nº 49 DE CGW SON:

JESUS PULIDO VAZQUEZ ..... MALAGA
MANOLO CASAS LOPEZ ..... CULLAS (GRANADA)
ELOI JUNCOSA AUBA ..... SALAMANCA
ROSA CORPAS DIOSDADO ..... MORA DE LAS NOVA (TARRAGONA)
CATALINA CHICOTE GUIMERANS ..... MADRID
ADRIAN ZARZA GARCIA ..... BILBAO (VIZCAYA)
PEDRO JOSE LOPEZ WOLLSTEIN ..... PETRER (ALICANTE)
RUBEN RODRIGUEZ ZAMARREÑO ..... BARCELONA

Frankestein en la NBA

NBA Basketball 2000

Hoy por hoy, cuando la calidad de los juegos de baloncesto, por lo general, es bastante alta, es raro que nos llegue un juego que parece venir directamente de tiempos pretéritos.



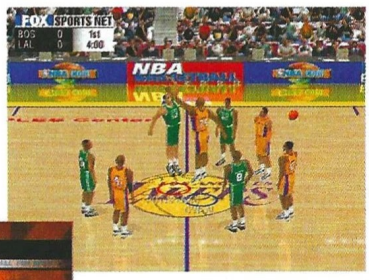
Precio: 7.995
Requerimientos: Pentium 166, 32MB de RAM, 80MB de disco duro, CD-ROM 4X, tarjeta de sonido, aceleradora 3D, Windows 95/98
Nº de jugadores: De 1 a 10
Editor: Fox Sports Interactive
Distribuidor: Proein

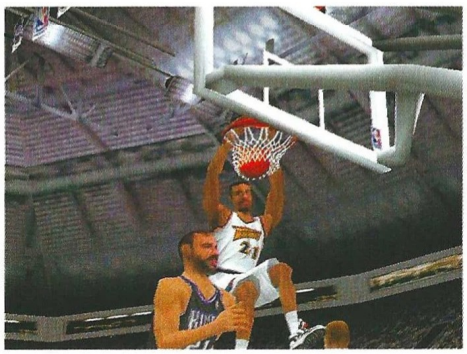
Un juego como NBA Basketball 2000 hubiera estado bien hace muchos años, cuando los aficionados a este tipo de programas no teníamos mucho donde hincar el diente. Y ese es precisamente el gran problema de este juego, que parece anclado en una tecnología de hace al menos 4 años, y que al lado de otras maravillas disponibles en el mercado, y conocidas por todos, se queda en una simple anécdota. Lo primero que podemos comentaros es que el aspecto gráfico es bastante flojo, y que los jugadores parecen sacados de una película de terror. Todos aparecen desgarbados y sus cuerpos no se corresponden con la realidad, ya que si en verdad las grandes estrellas del baloncesto internacional fueran tan feas como lo son en este juego, estaríamos hablando de una especie de circo de los horrores donde sus protagonistas serían monstruos de anchos hombros, cabezas diminutas y piernas de alambre.

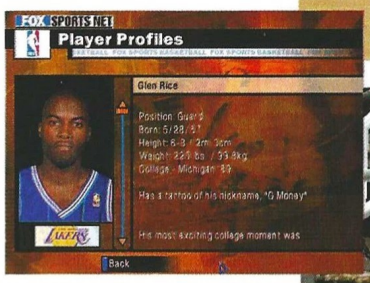
NBA Basketball 2000 deja también mucho que desear en cuanto a lo que a realismo se refiere. Los movimientos de los jugadores no son muy reales, y se mueven como almas en pena por una cancha de baloncesto. A la hora de tirar a canasta, no existe una posibilidad para amagar, y podremos ver como nuestro jugador tira directamente a canasta sin ningún tipo de preocupación sobre si recibe un tapón o el balón va al público. De todas maneras, esto no sucede muy a menudo, pues las estrella del baloncesto muestran un sorprendente nivel de acierto, lo que facilita que se den resultados desorbitados constantemente, del tipo 150-144. Los tiros desde la línea de tiros libres casi no existen, y por lo general, ningún jugador se comporta como precisamente eso. Los jugadores son leeeeeentoooosss, y muchas veces nos encontramos ante situaciones tan emocionantes como una carrera de caracoles somnolientos.

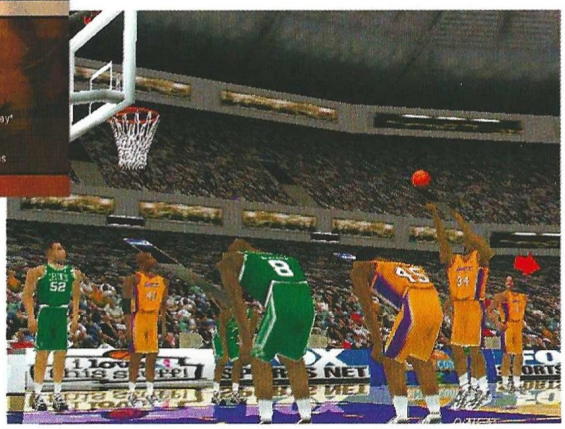
A la hora de simular un partido, los resultados también son ridículos, pues aquí nos podemos encontrar con cifras del tipo 33-28 y cosas así, como si de un partido de alevines se tratara. Tampoco hay mucho donde elegir en cuanto a jugadas preparadas, por lo que todos aquellos sibaritas que disfruten con la estrategia en los juegos deportivos tendrán que buscar en otro sitio.

Para finalizar, podemos afirmar que este es un juego para jugadores ocasionales, que no busquen un nivel de simulación alto y que tampoco les importe pasar por alto lo mejor de este tipo de juegos: la diversión. Si este juego hubiera salido a la venta en 1996, hablaríamos de forma diferente, pero hay que tener en cuenta que ahora mismo existen en el mercado bastantes juegos que superan con mucho a este, y que es difícil recomendarlo cuando tiene tantos fallos de forma y fondo.









El truco es...

Por extraño que pueda parecer, resulta muy difícil no meter canastas, así que todo lo que tines que hacer es tomar la mejor posición y lanzar, casi seguro que consigues meterla dentro del aro...

Calificación

NBA Basketball 2000

60

Pros: El que disfrute con el baloncesto NBA, puede encontrar aquí algo de divertimento, pero seguro que por muy poco tiempo.

Contras: Los jugadores parecen creados por el doctor Frankestein, con unos hombros exagerados y unas piernas delgaditas, es decir, desgarbados como el famoso monstruo. El juego nos respeta unas mínimas leyes físicas.

CONCURSO COMPUTER GAMING WORLD

Winter Sports

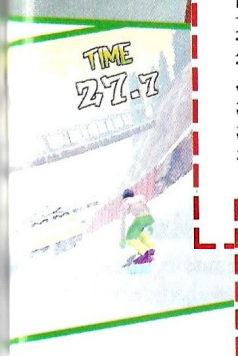
HAMMER Technologies

Los deportes de invierno son los auténticos protagonistas por estas fechas. Mucha gente aprovecha los fines de semana para ir a esquiar, hacer snowboard o simplemente para disfrutar de la siempre agradable nieve. En Winter Sports podemos realizar varias disciplinas deportivas de este tipo, en las que sentiremos como descendemos a toda velocidad por la ladera de una montaña nevada.

Si te gustan este tipo de juegos o sueles practicar alguno de estos deportes, puedes conseguir uno de los 50 juegos que sorteamos contestando a una sencilla pregunta.

Una vez hayas averiguado la respuesta, envianos el cupón junto con tus datos personales. Mientras antes lo mandes, más posibilidades tendrás.

¿Qué tres disciplinas podemos encontrar en el juego?



Cupón de participación

Enviar a: Computer Gaming World. Redacción. C/ Miguel Yuste ,26. 28037 Madrid

Nombre .....

Apellidos .....

Edad .....

Dirección .....

Localidad ..... C.P. .....

Provincia ..... Teléfono ( ) .....

WINTER SPORTS

1. .....

.....

Bases

1.- Podrán participar en el sorteo todos aquellos lectores de Computer Gaming World que envíen el cupón original (NO se admiten fotocopias), dentro de un sobre, a la siguiente dirección:

COMPUTER GAMING WORLD AMÉRICA IBÉRICA, S.A.
C/ Miguel Yuste 26.
28037 Madrid
(En el sobre se deberá indicar: "Concurso Winter Sports")

2.- De entre todos los cupones que se reciban con la respuesta correcta a la pregunta que formulamos se procederá a escoger 50, que conseguirán uno de los juegos Winter Sports. Los premios no serán canjeables, bajo ningún concepto, por dinero o cualquier otro material.

3.- Sólo entrarán en el sorteo aquellas cartas recibidas antes del 20 de Marzo de 2000, tomando como referencia la fecha del matasellos, que deberá ser como máximo del 18 de Marzo de 2000.

4.- El sorteo se llevará a cabo el 20 de Marzo de 2000, publicándose el resultado en el número 53, correspondiente a Abril de la revista Computer Gaming World.

5.- La participación en este concurso implica la aceptación sin condiciones de todas sus bases. Cualquier incidencia que se produzca, no especificada en estas bases, será resuelta por los organizadores del concurso.

El caimán más peligroso del pantano

KA 52 Team Alligator

Acostumbrados a ser un caimán más en el pantano, esta vez se nos da la oportunidad de ser el jefe. Ahora, nuestro trabajo será algo más que el mero pilotaje de un helicóptero. Deberemos de tener tanto dotes de mando como de organización. Todo un reto.

Nuestro papel en Team Alligator es el del comandante de un escuadrón del ejército ruso, por lo que además de pilotar nuestro propio helicóptero, deberemos dirigir a otros cinco, cada uno con su propia tripulación. Por si esto nos pareciera poco, deberemos también gestionar todo lo que se refiere a mantenimiento, repuestos, control de tripulaciones, etc...

Esta vez nuestro papel en el simulador se complica, aunque no hay que asustarse: si vemos que no podemos con ello, tenemos la opción de delegar responsabilidades y dejar que el ordenador se ocupe.

Para bien o para mal, nuestro trabajo no termina al aterrizar. Deberemos planificar las siguientes misiones, por lo que unas dotes de estrategia y tácticas no vendrán mal. Se puede pensar que planificar una misión no es excesivamente complicado, pero cuando tus recursos son limitados, tanto en lo referente a material como a recursos humanos, la cosa cambia.

No sólo tenemos que tener en cuenta al enemigo al que nos vamos a enfrentar, sino la disponibilidad material para hacer efectiva la misión. En más de una ocasión nos darán más dolor de cabeza nuestros propio sistemas de suministros que el enemigo.

También se ha de tener en cuenta que en Team Alligator no volamos solos. Hay otros cinco helicópteros que dependen de nuestras órdenes, por lo que no será conveniente exponerlos demasiado al peligro. No tanto por el daño físico que puedan sufrir (éste lo podremos arreglar más o menos fácilmente), sino el daño psicológico de las tripulaciones.

El tema de la moral de las tropas es algo que Team Alligator ha tenido en cuenta. Podremos, o más bien deberemos, controlar de una manera bastante estrecha el nivel en que se encuentra la moral de nuestros pilotos. Sin ellos y por mucho suministro que tengamos, poco podremos hacer.

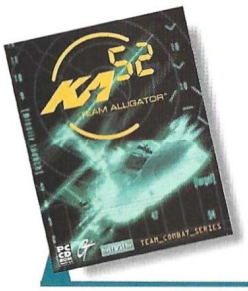
Para remediarlo tenemos varias opciones a nuestro alcance. La más utilizada es la de las condecoraciones por acciones frente al enemigo, útil pero limitada. Tenemos que tener cuidado de no favorecer a unos sobre otros. Otra manera es arengarlos, intentar inculcarles un espíritu vencedor y la última la reprimenda, aunque con esta más bien obtengamos un efecto contrario; sólo es útil cuando alguna de nuestras tripulaciones se cree Rambo y no cumple nuestras ordenes.

En el pantano

Todo esto sólo estará disponible en el modo campaña, que se desarrollará o en Bielorrusia o en Tajikistán, cada una con su propios antecedentes y situaciones políticas. Además tenemos Siberia, pero ésta únicamente como zona de entrenamiento, dónde un instructor, hablando en un horroroso pero comprensible inglés nos explicará cada uno de los detalles de nuestro flamante helicóptero. Además de la campaña también disponemos de misiones de combate y de la opción de acción instantánea.

Elijamos lo que elijamos, volaremos sobre un terreno altamente detallado. No ya por las diferentes texturas del terreno, sino por la cantidad de detalles que nos encontraremos en nuestro ir y venir.

El terreno es de lo más abrupto: pequeñas colinas, montañas, lagos, bosques e infinidad de detalles más que, además de hacer que la sensación de vuelo sea más real, también nos ayudará a sobrevivir, al tener algo don-

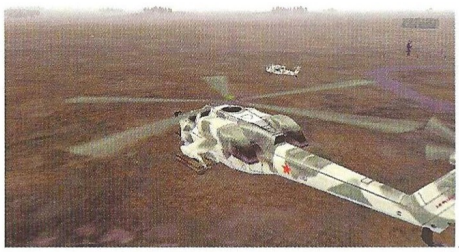


Precio: 7.990
Requerimientos: Pentium 200, 32Mb de RAM, tarjeta aceleradora 3D, Windows 95/98, ratón, tarjeta de sonido
Nº de jugadores: De1 a 6
Editor: Simis/GT
Distribuidor: Virgin Interactive

Hay otros cinco helicópteros que dependen de nuestras órdenes, por lo que no será conveniente exponerlos demasiado al peligro

de ocultarnos de los ataques del enemigo y desde donde atacar por sorpresa.

El resto del aspecto gráfico es igual de sobresaliente que el del terreno. Nuestro helicóptero tanto interior como exteriormente esta fielmente detallado, así como el resto de vehículos que pululan por el escenario. De esto

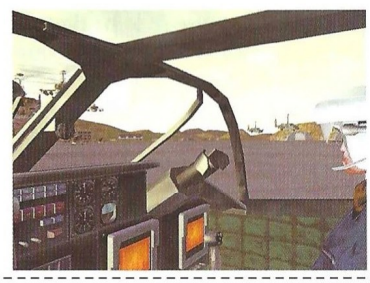


El truco es...

No intentes atacar al enemigo directamente a no ser que no te quede más remedio. Localízalo primero y después intenta acercarte poco a poco aprovechando los obstáculos que te ofrezca el terreno, volviendo a ocultarte cuando veas que te atacan. Un sitema lento pero efectivo.

nos ayudará a darnos cuenta una magnifica cabina virtual con la que podremos mirar a donde se nos antoje. Además, nuestra cabina virtual es totalmente funcional, y cada panel que veamos en pantalla funcionará sin tener que cambiar a una vista estática.

El único fallo del aspecto gráfico es la necesidad no ya de una tarjeta aceleradora potente sino además de un procesador que no le vaya a la zaga, por lo que nos veremos en la necesidad de disminuir el nivel gráfico, cosa que, por otra parte, no le quitará atractivo al juego.



Calificación

Team Alligator

Pros: La posibilidad de controlar directamente un escuadrón, tanto a nivel de organización en combate como de organización burocrática. El nivel de detalle del entorno es muy bueno.

Contras: Los excesivos requerimientos del sistema. Los óptimos necesitan de un Pentium III y una tarjeta aceleradora muy potente.

La carrera más larga

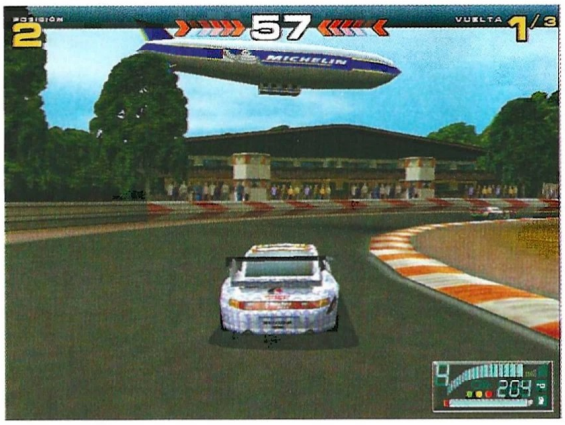
24 Horas de Le Mans

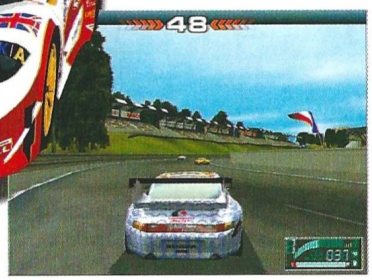
Mucho ha llovido desde que Infogrames anunciara éste 24 horas de Le Mans. Lo que en un principio se perfilaba como un original y ambicioso proyecto, ha quedado en algo menos que eso.

Y es que uno de los mayores inconvenientes, además de la ingente cantidad de buenos juegos de coches que podemos encontrar en el mercado, es que la famosa carrera que se desarrolla en la ciudad de Le Mans en Francia, no arrastra demasiados adeptos fuera de sus fronteras. Todo buen aficionado al mundo del motor la conocerá, es más, posiblemente en alguna ocasión la habrá contemplado por la televisión, ya que como toda buena competición es capaz de mantenernos en tensión.

El circuito de Le Mans, al contrario de lo que pudiese parecer, no es un trazado normal, es decir, difiere en algunos elementos. Una parte del circuito está ubicada como cualquier otro, con las gradas llenas de personas, la tribuna e incluso los "boxes". Hasta aquí todo normal, pero la diferencia más pronunciada la notamos en el resto del circuito, que está "montado" en lo que el resto del año es una carretera convencional, abierta a la circulación. Para el día en el que se celebra la carrera, la carretera es cerrada al tráfico, para dar paso a estos "superbólidos", que en algunos tramos alcanzan más de 300 kph.

Pero lo más asombroso de esta carrera es sin duda alguna la duración. Como su propio nombre indica, los pilotos compiten en el mítico circuito de Le Mans durante 24 horas, eso si su vehículo aguanta, ya que algunos tienen que retirarse, ya sea debido a una colisión o a que el motor comienza a arder. También influye el cansancio de los pilotos, ya que es una auténtica proeza permanecer al volante de un coche durante tantas horas, y más aún a esas velocidades tan altas, con las que el cuerpo siempre está en tensión. Pues para todos aquellos que gusten de este deporte, Infogrames nos trae finalmente 24 Horas de Le Mans, un juego que podía haber sido bastante mejor.



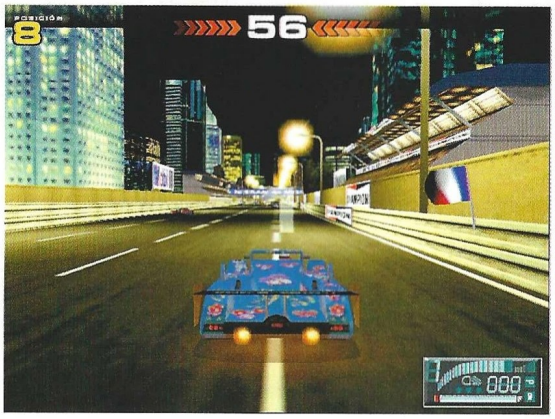


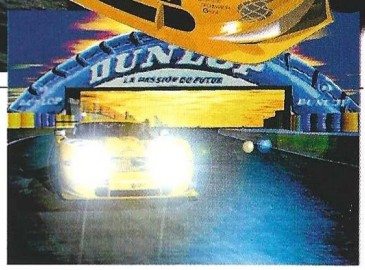
Precio: 5.990
Requerimientos: Pentium 166, 32MB de RAM, CD-ROM 2X, Windows 95/98, Aceleradora 3D de 2MB, tarjeta de sonido, Windows 95/98
Nº de jugadores: 1 6 2
Editor: Eutechnyx
Distribuidor: Infogrames

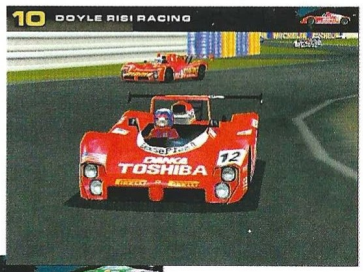
Mucho ruido y pocas nueces

La publicidad que se le ha dado a este juego es mucha, tanta que quizá sea una de las causas por las que nos ha sabido a poco. Lo que en un principio prometía ser un juego totalmente original, se ha quedado a medio camino entre la mediocridad y la decepción. El mayor problema de Le Mans es sin duda la cantidad de circuitos con que nos "obsequian" los programadores, y no vale aquello de que es un juego basado en un sólo circuito, ya que lo que busca el usuario es cantidad además de calidad. La mayoría de los juegos que hay en el mercado, nos ofrecen muchos circuitos, y los de este 24 Horas de Le Mans no llegan a diez.

En el lado positivo de la balanza, los programadores han optado por incluir un gran número



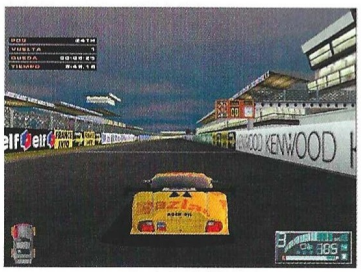


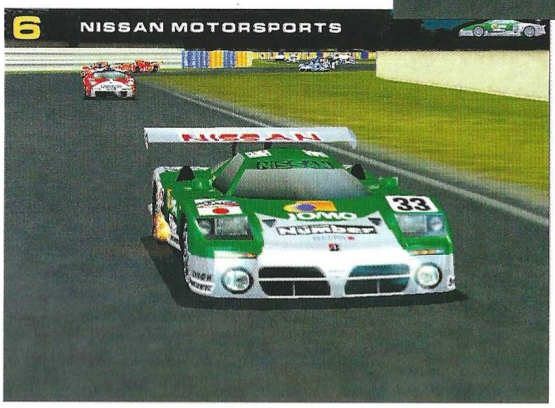


Tiene un alto nivel de adicción, sobre todo cuando nos mantenemos a la cabeza de la carrera de un modo constante

El truco es...

Practica con los coches que puedas en todos los circuitos, ya que aunque estos últimos no atesoran demasiadas dificultades, hay algunas curvas que es bueno recordarlas cuando compitamos.





de modos de juego además del de las 24 horas, que por cierto es el auténtico protagonista. Podremos encontrar el modo Arcade, ideal para jugar una partida rápida, en la que a medida que vayamos ganando, tendremos acceso a más coches y pistas. Encontraremos tambien un modo campeonato, en el que lo fundamental será quedar en los mejores puestos de cada carrera –mejor si llegamos los primeros– para ir escalando puestos en la clasificación general. También hay varias opciones para partidas multijugador, como el de Arcade, el de Campeonato y como no, las 24 horas.

La opción de las 24 horas es la mejor para los que disfruten con el máximo realismo, ya que tendremos la opción de jugar 24 horas reales, aunque los programadores han creído oportuno incluir tiempos inferiores, como por ejemplo 12 minutos. Mientras estemos compitiendo, seremos testigos del ocaso, hasta que no tengamos más remedio que encender las luces de nuestro automóvil si queremos ver bien el recorrido, así hasta que vuelva a amanecer. También será posible que cambie la situación meteorológica, formándose una tormenta en cualquier momento.

Otro de los aspectos que más se podían haber cuidado es el control de los coches, ya que sin llegar a cotas muy elevadas de dificultad, nos costará mucho adaptarnos a su estilo. Cuando giramos, dan la impresión de ser una tabla rígida, es decir, no dan sensación de que se inclinan hacia los lados ni lo más mínimo, y las apuradas de frenada son muy difíciles de realizar en las curvas muy cerradas, aunque hayamos reducido varias velocidades antes de aproximarnos demasiado.

24 Horas de Le Mans no aporta demasiado al género de la conducción, aunque también es cierto que tiene un nivel alto de adicción, sobre todo cuando nos mantenemos a la cabeza de la carrera de un modo constante. El apartado gráfico tampoco es como para tirar cohetes, ya que aparte de la calzada en sí, el resto de los elementos no están demasiado elaborados y no dan la sensación de realismo necesaria.

Una muestra más de lo que pudo haber sido y no fue.

Calificación

24 Horas de Le Mans

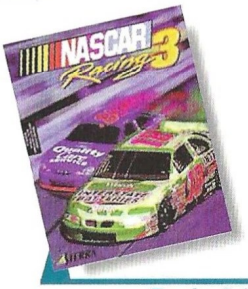
Pros: La posibilidad de ver como anochece a medida que la carrera se desarrolla, introduce al jugador mucho mejor en el entorno general. Su grado de adicción.

Contras: No aporta prácticamente nada nuevo al género, ni gráficamente, ni en opciones y menos aún en circuitos, que son muy pocos.

Asfalto requemado

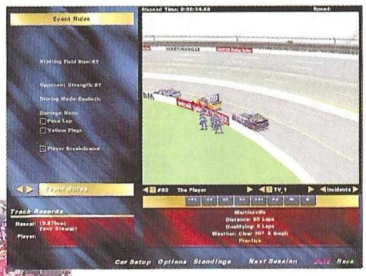
Nascar Racing 3

Uno de los deportes automovilísticos que más adeptos arrastra en los Estados Unidos es las carreras Nascar, unas salvajes competiciones en las que lo único importante es la velocidad y la resistencia.



Precio: 5.450
Requerimientos: Pentium 133, 24MB de RAM, 125MB de disco duro, CD-ROM 2X, tarjeta de sonido, SVGA, Windows 95/98
Nº de jugadores: 1 o varios
Editor: Sierra
Distribuidor: Havas Interactive

Pero también hay otros muchos aspectos que le gustan a los seguidores de este deporte en concreto, como por ejemplo los accidentes en cadena que se producen en muchas ocasiones. En un abrir y cerrar de ojos, el asfalto se puede llegar a convertir en una auténtica chatarrería. Los pedazos de los coches saltan de un sitio a otro sin rumbo fijo, poniendo en peligro al resto de los coches precedentes e incluso, en algunas ocasiones, al propio público que está presenciando la carrera.



Por alguna extraña razón, este tipo de juegos abunda en PC, y todos o casi todos llegan a España, todo lo contrario que sucede con otros géneros, y a decir verdad, la Nascar no arrastra demasiados adeptos por estos lares. Salvo algunos, la mayoría de los juegos inspirados en este singular deporte no supera el aprobado, debido a la mecánica tan simple que ofrecen. Las diferencias que se pueden apreciar en estos juegos es prácticamente inexistente, llegando al punto de pensar que estamos jugando al mismo programa, aunque en realidad sea distinto.

Hace unos años, un juego llamado Indianapolis 500 conquistó a una gran cantidad de jugadores de todo el mundo, debido a su sencillo sistema y a su bonito apartado gráfico. Lógicamente, los gráficos de ese juego hoy día son irrisorios al lado de cualquier cosa, aún así era y sigue siendo un gran juego. El que nos ocupa, no se diferencia en demasía de lo ya visto, en algunos aspectos puede ser mejor y en otro peor, pero veámoslo.

Poca variedad y más

Lo primero que llama la atención en Nascar Racing 3 es el apartado gráfico, pero no por lo bueno, sino más bien por todo lo contrario. Mientras que algunos elementos como el humo o determinadas texturas no son malos, el resto deja bastante que desear, sobre todo el terreno colindante al circuito. El aspecto del suelo es, cuando menos, paupérrimo, y en ocasiones recuerda a los tiempos en los que no se hacía uso de grandes alardes técnicos para jugar; en otras palabras, carece de texturas.

El sistema de control se puede seleccionar. Podremos decantarnos por el modo Simulación, que es el que está prefijado por defecto, o el modo Arcade, un sistema en teoría más sencillo de utilizar. Pero la realidad es que es mucho más sencillo jugar con el sistema de simulación, ya que en Arcade el coche no responde bien a nuestros controles, con lo que acabaremos de un modo constante fuera del asfalto.

Nascar Racing 3 es un juego destinado únicamente a aquellos que disfruten de este deporte, de lo contrario la decepción puede ser enorme.

El truco es...

Utiliza el sistema de simulación para conducir, es más sencillo que el Arcade. Sigue sin temor la línea oscurecida de la carretera, de lo contrario te adelantarán todos tus competidores.

Calificación

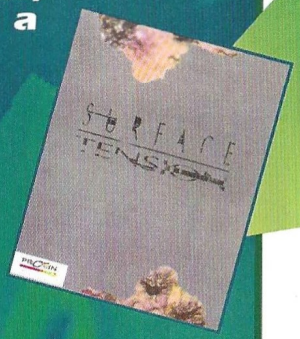
Nascar Racing 3

Pros: Algunos detalles gráficos no están mal del todo. Tiene 30 circuitos a nuestra disposición, lo que proporciona juego para rato.
Contras: Los gráficos en general son bastante sosos, al igual que el ritmo de las carreras: están faltas de acción.

COMPUTER GAMING WORLD

Vota para elegir los mejores juegos de cada mes

Nuestro TOP 50 necesita tu opinión. Queremos que nos hagas saber qué juegos de actualidad te gustan más, y por esta importante información que nos vas a proporcionar, entrarás en el sorteo de 5 JUEGOS "SURFACE TENSION"



Rellena el cupón adjunto con tus datos y ordenando los juegos de mayor a menor importancia, de forma que el número 1 sea tu preferido. Si, por ejemplo, sólo crees que hay 20 juegos dignos de mención, rellena los 20 primeros lugares. Cuando hayas terminado, corta esta página (o haz una fotocopia) y envíanosla por correo dentro de un sobre, indicando en el mismo la referencia "VOTO TOP 50" a la siguiente dirección:

Computer Gaming World - Redacción:
C/ Miguel Yuste, 26. 28037 Madrid

Por favor, no envíes más de un voto por mes y número, ya que los datos quedarán registrados en nuestro ordenador y sólo una de tus votaciones será válida.

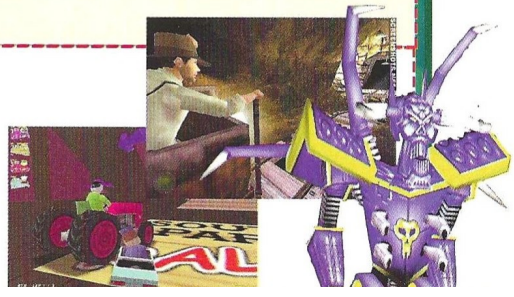
COMPUTER GAMING WORLD

Mi TOP 50...

1	17	34
2	18	35
3	19	36
4	20	37
5	21	38
6	22	39
7	23	40
8	24	41
9	25	42
10	26	43
11	27	44
12	28	45
13	29	46
14	30	47
15	31	48
16	32	49
	33	50

Enviar a: **Computer Gaming World, Redacción. C/ Miguel Yuste ,26 28037 Madrid**

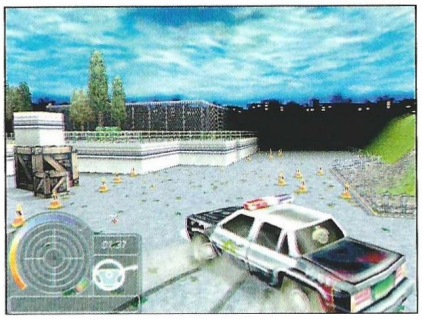
Nombre
Apellidos Edad
Dirección
Localidad C.P.
Provincia Teléfono ( )



Cosa de magia

Este mes, más que nunca, venimos cargados de trucos. Como de costumbre, encontrarás algunos para los juegos de máxima actualidad, aunque también hay alguno más antiguo que nunca viene mal. Que los disfrutéis.

URBAN CHAOS



Como en muchos otros juegos, Urban Chaos tiene escondidos una gran cantidad de trucos para hacer más sencillas algunas de las situaciones que encontraremos.

Para hacer que los siguientes trucos funcionen, debes de seguir los siguientes pasos, y a continuación, introducir cualquier código de los que te facilitamos.

Una vez hayas comenzado una partida, debes pulsar F9 para que aparezca la consola en la parte superior izquierda de la pantalla. Introduce BANGUNSNOTGAMES para activar el modo DEBUG y poder introducir los códigos. Cada vez que quieras introducir uno nuevo deberás pulsar F9.

BOO: Super explosiones
CRINKLES: Activar y desactivar radio
DARCI: Controlar a D'Arci
ROPER: Controlar a Roper
FADE #: Define el nivel de niebla en el número deseado (#)
WORLD: Selecciona la música
AMBIENT ###: Define el color /R, G, B)
WIN: Ganar el nivel
LOSE: Perder el nivel
CCTV: Todo en color verde fluorescente
TELW #: Ir a un punto importante del juego
TELS: Salvar un lugar específico
TELR: Volver al punto salvado anteriormente

REVENANT

En Revenant eres un guerrero que regresa al mundo de los vivos para ayudar al reino de Ahkuilon. Pero quizás te encuentres con que tus acciones no se corresponden con las múltiples fanfarronadas que salen de la boca del protagonista. Puedes solucionarlo con los siguientes trucos. Pulsa INTRO y teclea:

alreadydead: restaura la barra de salud.
potionsnlotions: obtienes todas las pociones.
alchemy: nivel 999999 de oro.
nahkranoth: matar monstruos de un solo golpe

MORTYR

Activa la consola pulsando "º" y teclea:
satan: modo Dios.
megaboss: modo Dios.
.jt #: saltar al nivel #
allit: todas las armas e "items".
Gime all: todas las armas e "items"

INTERSTATE'82

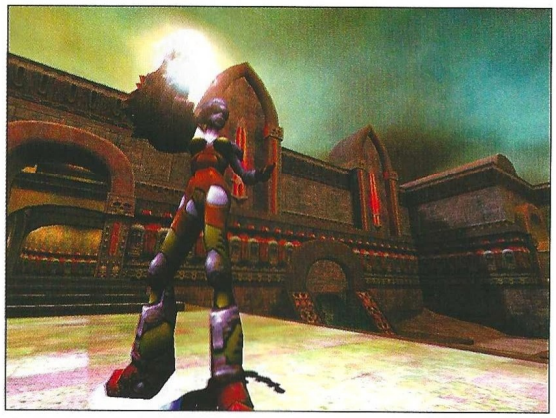
Una vez dentro del juego, pulsa la tecla ESC y escribe:

KISS: destruye el objetivo seleccionado.
LOVE: destruye todos los enemigos señalados en el radar.
CUDDLE: modo Dios.
HUGS: modo Dios para los vehículos amigos.
CARESS: munición al completo.
IMLAME: ganas la misión.
SYRUP: congela la IA de los vehículos.
MRFREEZE: la IA se congela durante un tiempo.
NUKEME: Suicidio.

GP 500

Para aquellos que ya hayan sacado el máximo partido a este fantástico juego de motocicletas, aquí os proporcionamos unos códigos la mar de divertidos.

Para ponerlos en marcha, debes introducirlos como tu nombre en la opción de carrera única:



!Scooter!: Podrás seleccionar un scooter
Ghostriders: Tu piloto es un fantasma
BeamTeam: Nuevas motos
RedJocks: Tu piloto conduce en calzoncillos rojos

QUAKE 3 ARENA

Para conseguir algunos jugosos extras en la última entrega de Quake presta mucha atención.

Para tener acceso a todos los niveles del juego, tendrás que bajar la consola, que se consigue con la tecla "\", e introducir uno de estos dos códigos:

/iamacheater: Dificultad 1
/iamamonkey: Dificultad 100

Si por el contrario quieres elegir un nivel en concreto, emplea este código:

/devmap +map [Nombre del nivel]

Por último, aquí hay otros cuantos bastante útiles. Introdúcelos en la consola.

NOTA: Si no te funcionan a la primera, vuelve a introducirlos.

Modo Dios: /god
Todas las armas: /give all
Vida al máximo: /give health
Armadura al máximo: /give armor
Todas las armas: /give ammo
Teletransportador: /give personal teleporter
Dañar más a tus enemigos: /give quad damage.

FARAON

Si quieres ser un auténtico Faraón, es muy posible que necesites alguna ayuda. Si sigues al pie de la letra los pasos que ha y a continuación lo conseguirás.

Utilizando el explorador de Windows, localiza el archivo llamado Pharaoh_Model_Normal.txt

Una vez encontrada su ubicación, haz un clic derecho en él y ve a propiedades. Desactiva el icono de Solo Lectura y pulsa en Aplicar y Aceptar.

Ahora, abre el archivo utilizando el Notepad de Windows y lee las instrucciones para editar lo que más te guste. Salva y asegúrate de volver a marcar el archivo anterior como de Solo Lectura antes de jugar.

Victoria instantánea: Durante el juego debes presionar **CTRL+ALT+SHIFT+C,** luego escribe "Pharaohs Tomb" y vencerás automáticamente en el escenario en el que te encuentres.

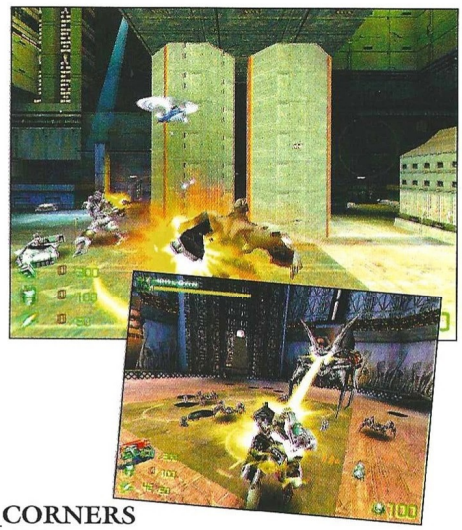
Ayuda de los Homeless: Durante el juego, pulsa **CTRL+ALT+SHIFT+C,** luego escribe "help homeless". Ayudarán a la población.

SLAVE ZERO

Mientras estás jugando, presiona la tecla "T" para hacer que la consola aparezca. Una vez hecho esto utiliza los códigos que te proporcionamos a continuación.

/goodies: Consigues todas las armas
/i win: Ganar la misión en curso
/big ass: Salir del juego
/ouch: Daña a tu personaje
/wilcox: Agita tu personaje
/3prong: Activa o desactiva las sombras
/weezie: Los enemigos te ignoran

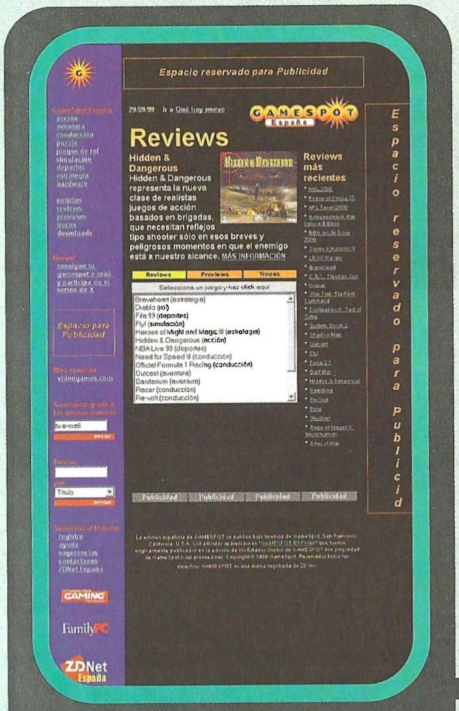
Si lo que quieres es poder seleccionar la misión en la que jugar, sólo tienes que poner en la consola /mission seguido del nivel en el que quieras jugar, por ejemplo /mission M01_A.



Aquí tienes todas las misiones:

CREDITS	M12_B
M00_INTRO	M12_C
M00_STAR-TUP	M13_A
M01_A	M13_B
M01_B	M13_C
M02_A	M14_A
M02_B	M14_B
M03_A	M14_C
M03_B	M15_A
M03_C	M15_B
M04_A	M15_C
M04_B	MULTI_4_CORNERS
M05_A	MULTI_ARENA
M05_B	MULTI_BOXOFUN
M06_A	MULTI_COMPLEX
M07_A	MULTI_DELTA_FAB
M07_B	MULTI_GRUDGE-MATCH
M07_C	MULTI_HOUSEOF-CHAN
M08_A	MULTI_JUNCTION
M08_B	MULTI_SLAYERTON
M08_C	MULTI_STREETS
M09_A	MULTI_THE_TOWER
M09_B	MULTI_TUNNELS
M09_C	
M11_A	
M11_B	
M11_C	
M12_A	

La diversión ya

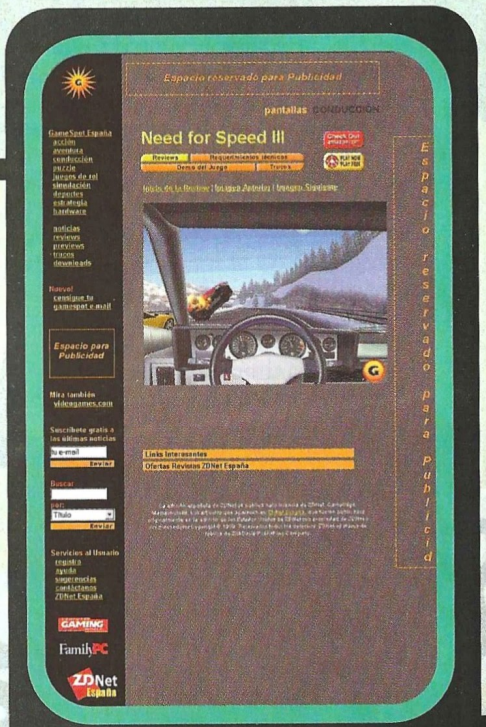


GAMESPOT España

es el sitio web de acceso gratuito más importante con toda la información para juegos de ordenador y consola que existe actualmente en Internet.

En **GameSpot España** los jugadores pueden encontrar Previews, Reviews, Noticias, Guías de juego y Trucos, tanto de los juegos de mayor actualidad como de grandes éxitos del pasado.

ACCION
AVENTURA
CONDUCCION
PUZZLE
ROL
SIMULACION
DEPORTES
ESTRATEGIA



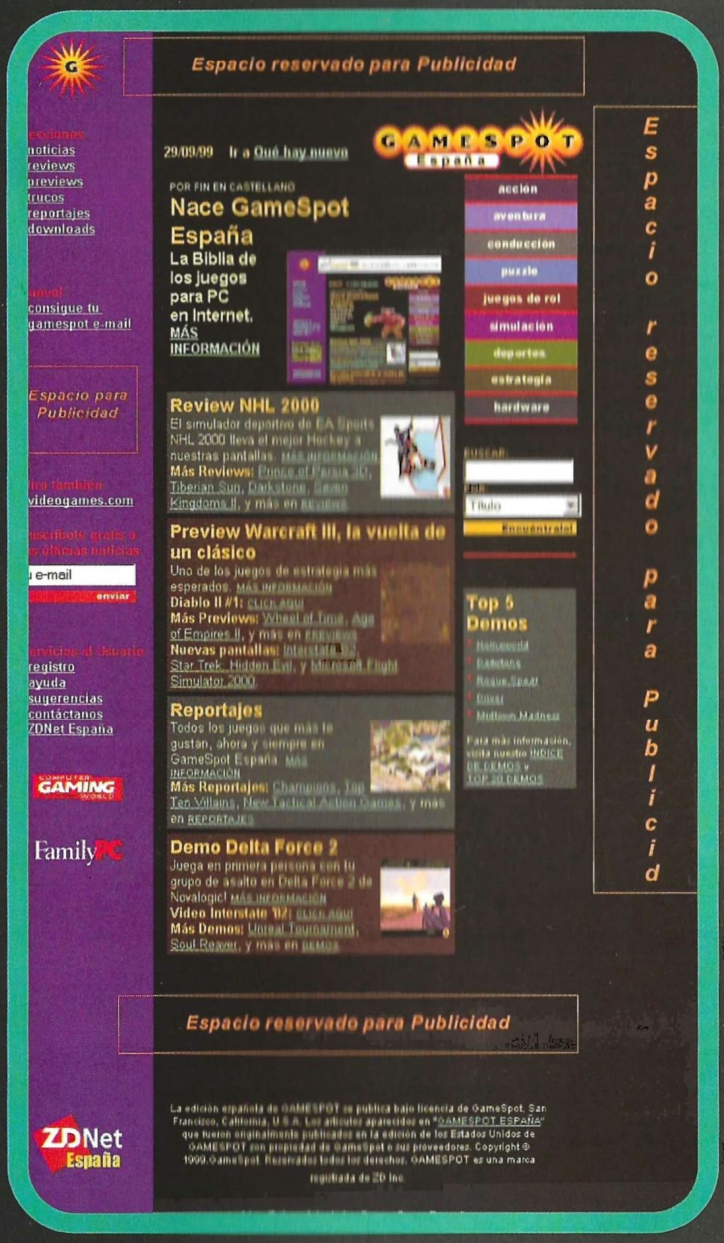
GameSpot en un sitio en constante actualización y sus contenidos crecen día a día, satisfaciendo las necesidades de información de los jugadores más exigentes.

GameSpot es la fuente más utilizada por los jugadores que quieran obtener cualquier información sobre el mundo del videojuego.

www.gamespot-es.com

Tiene su web

LAS SECCIONES DE GAMESPOT



Noticias
Informaciones breves con la actualidad palpitante del mundo del videojuego.

Previews
Avance de cómo van a ser los mejores títulos que se están desarrollando.

Reviews
Rigurosos y amplios análisis de las últimas novedades del mundo de los juegos de ordenador.

Trucos
Todo tipo de consejos y códigos secretos.

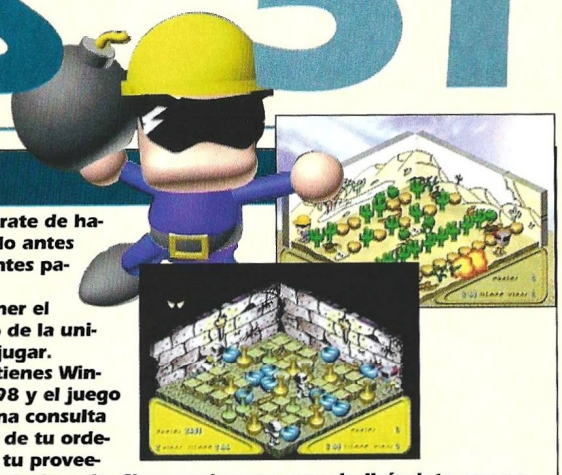
Reportajes
Amplios reportajes con contenido variado.

Demos
Las demos más actuales para descargar.

ADEMAS CONECTATE GRATUITAMENTE A INTERNET CON GAMESPOT

www.gamespot-es.com

CDs 51



CD 1 ISOMETRIC BOMBER

Este mes Computer Gaming World te regala Isometric Bomber, un divertido juego en el que controlamos unos pequeños personajes que utilizan bombas para abrirse paso por los distintos niveles. El juego opta por una perspectiva isométrica para tener una visión total del escenario. Además de jugar solos, podremos invitar a un amigo para ver quien de los dos es más bueno a la hora de dinamitar al otro. Con este juego disfrutarás de lo lindo.

REQUISITOS MÍNIMOS: Pentium 166, 16 MB de RAM, SVGA, CD-ROM 2X, Windows 95/98.
INSTALACIÓN Y EJECUCIÓN: La instalación desde Windows 95/98 se realiza automáticamente, de lo contrario, entra en la unidad de CD-ROM y ejecuta el archivo Install.bat. También se puede instalar desde MS-DOS. Una vez instalado accede a la carpeta Bomber del disco duro y ejecuta el archivo BOMB.EXE
CONTROLES: El juego se puede controlar mediante teclado o joystick. En las opciones podrás elegir el tipo de control que más se adapte a tus necesidades. Los controles consisten en mover a tu personaje en la dirección deseada, depositar una bomba o hacer estallar una bomba por control remoto.
PISTAS: NO proporcionamos pistas por teléfono.
SERVICIO TÉCNICO: ISOMETRIC BOMBER funciona desde Windows 95/98 y desde MS-DOS.

Si tienes algún problema técnico con el juego, comprueba que tu ordenador cumple los requisitos del sistema. Antes de llamarnos asegúrate de haber seguido antes los siguientes pasos:

1.- Tener el CD dentro de la unidad para jugar.

2.- Si tienes Windows 95/98 y el juego no funciona consulta el manual de tu ordenador o a tu proveedor para solucionarlo. Si se produce un error indicándote que no tienes los controladores (drivers) de ratón, CD-ROM y/o tarjeta de sonido o gráfica, intenta instalarlos nuevamente.

3.- Si el CD está sucio, límpialo con un paño seco y suave desde el centro a los bordes.

Si piensas que el CD puede estar defectuoso, llámanos antes de enviarlo por si se te hubiese escapado algo.

Si el problema persiste, antes de llamarnos ten a mano lo siguiente, y si es posible es mejor que estés sentado delante del ordenador para que podamos ayudarte mejor y más rápidamente:

-Configuración de tu ordenador: tarjeta gráfica, tarjeta de sonido, microprocesador, memoria RAM instalada y sistema operativo.

Nuestro teléfono es el 91 304 55 42, y el horario de atención de llamadas es de 16:00 a 18:00 horas de lunes a jueves y de 13:00 a 15:00 horas los viernes. Esta línea es únicamente para problemas técnicos, y no para dar pistas de juegos.

CD 2 UTILIDADES para uso de los CDs

Todas las utilidades se encuentran dentro de la carpeta UTIL del CD-ROM. En la ficha de cada una encontrarás el nombre de la subcarpeta donde se encuentran y el nombre del archivo que debes ejecutar para instalarlas. Algunas exigirán que reinicies el ordenador.

DIRECTX 7

CARPETA: DIRECTX7 **INSTALACIÓN:** DX70spa.EXE
Aquí tienes la última versión de DirectX. Aunque tengas otra anterior instalada es recomendable que la instales, ya que es la más potente del momento. Los programas que te piden las versiones 6.0 o 6.1 funcionan perfectamente con esta. Además, muchos títulos y demos ya requieren DirectX7.

EXPLORER

CARPETA: EXPLORER **INSTALACIÓN:** MINNT30F.EXE (versiones anteriores a Windows 95) o IE4SETUP.EXE (Windows 95/98)

NETSCAPE

CARPETA: NETSCAPE **INSTALACIÓN:** CB16E403.EXE (versiones anteriores a Windows 95) o CB32E403.EXE (Windows 95/98)

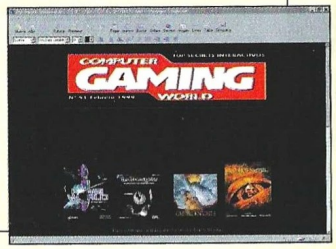
CD 2 TOP SECRET Interactivos

GUIAS COMPLETAS PARA TRAITORS GATE, NOMAD SOUL, GABRIEL KNIGHT3 Y HOMEWORLD

Para poder acceder a las soluciones, es necesario que tengas instalado un navegador de Internet en tu ordenador, ya sea en Windows 3.1, Windows 3.11 o Windows 95/98. Los más comunes son Internet Explorer de Microsoft y Netscape. Si no tienes ninguno instalado en tu ordenador, están ambos incluidos en el CD-ROM, así que puedes instalar el que quieras (pero sólo uno de ellos para no crear conflictos en tu sistema). Consulta las instrucciones pertinentes para instalarlo.

Una vez que tengas Netscape o Internet Explorer instalado en tu sistema, abre la carpeta TSI51 del CD-ROM y haz una doble pulsación sobre el icono TSI-51. Pulsa sobre las carátulas para acceder a la solución que quieras ver. De forma alternativa, puedes emplear la opción Abrir del menú Archivo en cualquiera de los dos navegadores para abrir el citado archivo, tal y como harías en otro programa de Windows.

NOTA: No es necesario tener conexión a Internet para poder ver los Top Secrets Interactivos, ya que los archivos necesarios se encuentran en el CD-ROM.



CD 2 PANDA PLATINUM

Aquí tenéis la actualización correspondiente de Panda Platinum versión 6.0. Con esta versión shareware podréis mantener vuestro equipo libre de todo tipo de virus. En el próximo número incluiremos otra actualización, y así consecutivamente mes tras mes.

CD 1 MAKING OF MESSIAH

En el primer CD-ROM, además del juego completo, encontrarás una carpeta llamada Shiny, que contiene el "Como se hizo Messiah" en versión original. Además de entrevistas con los programadores, verás bocetos y algunos gráficos del juego. Para ponerlo en marcha, haz un doble clic en el archivo ejecutable Click_Me.exe. Esta aplicación requiere QuickTime, que también encontrarás en el CD.

CD 2 DEMOS JUGABLES

En la ficha de cada demo encontrarás, en el apartado, CARPETA el nombre de la carpeta que tienes que abrir para instalar la demo, en INSTALACIÓN el nombre del archivo que tienes que ejecutar para instalarla, y en CONTROLES el método para conocer el sistema de control una vez instalada la demo.

Requisitos mínimos: todas las demos requieren un CD-ROM 4x como mínimo, DirectX 6.0, ratón, tarjeta de sonido y Windows 95/98. Algunas necesitan, además de cierto espacio libre en disco –una media de 100 MB– para su instalación, alrededor de 100 MB libres adicionales para descomprimir archivos temporales que se borrarán una vez finalizada la instalación

THIEF 2

REQUISITOS: Pentium-233, 32 Mb de RAM, SVGA compatible DirectX7
CARPETA: Thief2
INSTALACIÓN: Thief2Demo.exe
CONTROLES: Puedes controlar con teclas y/o ratón

SHANGAI: SECOND DINASTY

REQUISITOS: Pentium-166, 32 MB de RAM, SVGA
CARPETA: Shangai
INSTALACIÓN: sd2demo_pc.exe
CONTROLES: Selecciona las piezas con ayuda del ratón

URBAN CHAOS

REQUISITOS: Pentium-233, 32 MB de RAM, Aceleradora 3D, DirectX7
CARPETA: UrbanChaos
INSTALACIÓN: Demo.exe
CONTROLES: Puedes usar joystick o teclas para mover al personaje

FINAL FANTASY VIII

REQUISITOS: Pentium-200, 32 MB de RAM, SVGA
CARPETA: FF VIII
INSTALACIÓN: Setup.exe
CONTROLES: Utiliza los cursores y las teclas A, S, Z y X

MESSIAH

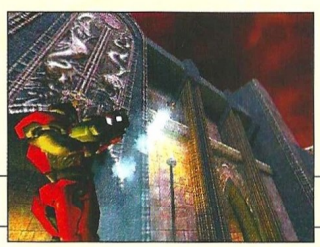
REQUISITOS: Pentium-233, 64 MB RAM, Aceleradora 3D, DirectX7
CARPETA: Messiah
INSTALACIÓN: Messiah2.exe
CONTROLES: El juego se controla con el ratón y con algunas teclas que podrás ver en las opciones.

ARMY MEN IN SPACE

REQUISITOS: Pentium-90, 16 MB de RAM, SVGA, ratón
CARPETA: Army-Men
INSTALACIÓN: Setup.exe
CONTROLES: Utiliza el ratón para mover a tus soldados

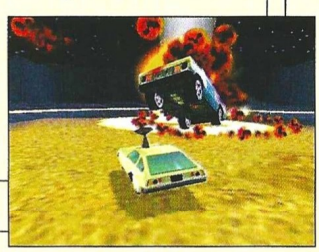
QUAKE III

REQUISITOS: Pentium-233, 64 MB de RAM, Aceleradora 3D
CARPETA: QuakeIII
INSTALACIÓN: Q3ADemo.exe
CONTROLES: Usa las teclas y/o el ratón para jugar



INTERSTATE´82

REQUISITOS: Pentium-233, 32 MB de RAM, Aceleradora 3D, DirectX7
CARPETA: Interstate82
INSTALACIÓN: Setup.exe
CONTROLES: Mueve tu coche con los cursores y dispara con ESPACIO



COMPUTER GAMING WORLD

Top CGW

TOP 5 AVENTURA / ROL

1	Silver	Infogrames
2	Sanitarium	Erbe
3	Grim Fandango	Electronic Arts
4	Blade Runner	Dinamic
5	Outcast	Infogrames

TOP 5 ESTRATEGIA

1	Anno 1602	Infogrames
2	Commandos	Proein
3	Age of Empires	Microsoft
4	Starcraft	Havas
5	Civilization CTP	Proein

TOP 5 ACCION

1	Tomb Raider III	Proein
2	Resident Evil 2	Virgin
3	Half-Life	Havas
4	Unreal	Friendware
5	Quake II	Proein

TOP 5 DEPORTES

1	PC Fútbol 7.0	Dinamic
2	FIFA 99	Electronic Arts
3	FIFA 2000	Electronic Arts
4	Fútbol Int. 2000	Microsoft
5	NBA Inside Drive 2000	Microsoft

TOP 5 SIMULADORES

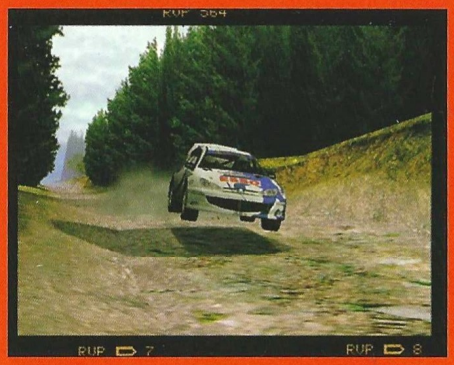
1	GP 500	Proein
2	Flanker 2.0	Proein
3	Rally Championship	Friendware
4	Fly!	Proein
5	TOCA 2	Proein

TOP 50

	Juego	Distribuidor	Tipo
1	Tomb Raider III	Proein	ACC.
2	Resident Evil 2	Virgin	ACC.
3	Half-Life	Havas	ACC.
4	Anno 1602	Infogrames	EST.
5	Unreal	Friendware	ACC.
6	Commandos	Proein	EST.
7	Quake II	Proein	ACC.
8	Silver	Infogrames	AV/R.
9	PC Fútbol 7.0	Dinamic	DEP.
10	Kingpin	Proein	ACC.
11	Fifa 99	Electronic Arts	DEP.
12	Age of Empires	Microsoft	EST.
13	SWE1: Racer	Electronic Arts	ACC.
14	Sanitarium	Erbe	AV/R.
15	Grim Fandango	Electronic Arts	AV/R.
16	Blade Runner	Dinamic	AV/R.
17	Oddworld: Abe´s Exoddus	GT Interactive	ACC.
18	Outcast	Infogrames	AV/R.
19	Starcraft	Havas	EST.
20	Civilization: CTP	Proein	EST.
21	Shadowman	Acclaim	ACC.
22	Doom II	Friendware	ACC.
23	Commandos: MADD	Proein	EST.
24	Civilization II	Proein	EST.
25	GP 500	Proein	SIM.
26	Drakan	Virgin	ACC.
27	Rayman 2	Ubi Soft	ACC.
28	Tomb Raider II	Proein	ACC.
29	Warcraft II	Havas	EST.
30	Diablo	Havas	AV/R.
31	Alien Vs. Predator	Electronic Arts	ACC.
32	Discworld Noir	Virgin	AV/R.
33	Sega Rally 2	Dinamic	ACC.
34	Fifa 2000	Electronic Arts	DEP.
35	Broken Sword 2	Virgin	AV/R.
36	Age of Empires II	Microsoft	EST.
37	Drácula: La Resurrección	Friendware	AV/R.
38	Expediente X	Electronic Arts	AV/R.
39	Nocturne	Proein	ACC.
40	Fútbol Internacional 2000	Microsoft	DEP.
41	Unreal Tournament	GT Interactive	ACC.
42	The Chosen: Blood II	Virgin	ACC.
43	Atlantis II	Friendware	AV/R.
44	TrickStyle	Acclaim	ACC.
45	Curse of Monkey Island	Electronic Arts	AV/R.
46	Aztecas	Friendware	AV/R.
47	Sim City 3000	Electronic Arts	EST.
48	Close Combat IV	Proein	EST.
49	NBA Inside Drive 2000	Microsoft	DEP.
50	Homeworld	Havas	EST.

▪ AV/R= Aventura / Rol ▪ ACC= Acción ▪ DEP= Deportes
▪ SIM= Simuladores ▪ EST= Estrategia

HYPE™
THE Time Quest
HYPE, EL VERDADERO HÉROE MEDIEVAL DE PLAYMOBIL®
Ubi Soft
ENTERTAINMENT
WINDOWS CD-ROM PC
playmobil
interactive
Ubi Soft Entertainment
Edificio Horizon, Ctra. de Rubí, 72-74 • 08190 Sant Cugat del Vallès (Barcelona)
Tel. 93 544 15 00 • Fax 93 589 56 60
Hot line: 902 14 78 03 • http://www.ubisoft.es



¿A qué esperas?

Rally CHAMPIONSHIP

TRADUCIDO AL CASTELLANO

Friendware

www.friendware-europe.com

ACTUALIZE

Magnetic Fields

CREATIVE

Distribuye: Friendware • Francisco Remiro, 2, edificio A • 28028 Madrid • Tel. 91 724 28 80 • Fax 91 725 90 81